ISSN 3028 - 8509 No.7/Nov-2025

MUNDANA
REVISTA DE FILOSOFÍA

Filosofía y estética crítica
El arte y los horizontes de la experiencia estética

Entrevista:
Cecilia Suárez Moreno

Fotografías exclusivas de la Bienal

Revista de Filosofía Mundana No.7

Filosofía y estética crítica. El arte y los horizontes de la experiencia estética

Noviembre 2025

Revista de divulgación filosófica no académica
Cuenca – Ecuador

ISSN: 3028-8509
Revista Mundana

Esta revista está bajo una licencia de autor de Creative Commons de Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Colectivo Mundana

Consejo editorial
Diego Vintimilla Jarrín
Verónica Neira Ruiz
Antonio Fernández Parra
Eduarda Abad Mendiueta
Diego Jadán-Heredia
Gabriela López Márquez
Anahí Sánchez Jara
Carla Ramos Pesántez

Edición y corrección de estilo
Verónica Neira Ruiz

Diseño editorial
Antonio Fernández Parra

Fotografía:
Martín Vasco Vinueza

Coordinación de comunicación
Martín Vasco Vinueza

Equipo de comunicación
Martín Vasco Vinueza
Eduarda Abad Mendieta

ISSN 3028 - 8509 No.7/Nov-2025

MUNDANA
REVISTA DE FILOSOFÍA

Filosofía y estética crítica

El arte y los horizontes de la experiencia estética

Entrevista:
Cecilia Suárez Moreno
Fotografías exclusivas de la Bienal

CONTENIDOS

EDITORIAL 9

DOSSIER 21

Sympoïèsis digital de lo vivo: reinventar lo orgánico en la era digital
Alizee Armet

Presencia de las artes del futuro. A modo de crítica del concepto de «futuro del arte» de Sloterdijk
Leopoldo Tillería

La nariz respingada no es estética, es política
Carla Ramos

COLUMNAS 79

La nostalgia digital: estética retro en la era del simulacro
Juan Fernando Bermeo

Todo lo que siempre quiso saber de narcisismo y nunca se atrevió a preguntarle a Chat GPT
Christian Javier Duarte Parra

Tu rostro en la memoria [social]: Eres arte, bb
María José Rivera

Estéticas en disrupción: cuerpo, espacio y juego en la era digital de la inteligencia artificial
Kevin Benavides

Scheherezade y la palabra como el borde de la nada
Fernando Prieto

El hip hop como herramienta política, antagónica y contracultural
John Piedrahita

Checkpoint
Pablo Maldonado

Hacia una crítica literaria de la liberación
Sebastián Ávila

Tristeza de la nieve que cae: el arte como forma de resistencia en *La clase de griego* de Han Kang
J Barish

Arte de calle y estética de lo efímero. Entre el punctum variable y la reauratización en el desgaste
Alicia Martínez

ENTREVISTA 151

Entrevista:
Cecilia Suárez Moreno por Diego Jadán-Heredia

GALERÍA 168

EQI

TORIAL

La noche bella

no deja dormir

Los tiempos que nos competen, sin dudas, corresponden a esos periodos de la historia en las que el pensamiento parece quedarse sin palabras. No tanto por el enmudecimiento del mundo sino por la vorágine que, tanto el ruido de la repetición incesante del patrón neoliberal como la suspensión instrumental del juicio social, nos avocan a una sociedad anestesiada e incapaz de encontrar la línea de fuga. La experiencia mercantilizada configura entidades humanas incapaces de buscar la grieta salvo sea para registrarla como anécdota posteable.

En tal contexto, cuando el homo videns se radicaliza y mediatiza por las plataformas hegemónicas; la estética, como vórtice de convergencia de arte y filosofía, constituye una herramienta indispensable para superar la contemplación pasiva a la que nos somete el régimen de la estandarización de lo que puede ser visto y si se la piensa como parte de la crítica bien puede constituirse en una estrategia para tensar los lenguajes que utiliza el arte.

En tal sentido, la Edición 7 de MUNDANA Revista de Filosofía: "Filosofía y estética crítica. El arte y los horizontes de la experiencia estética" propone sostener una tesis la experiencia estética funciona como herramienta crítica precisamente porque no se deja capturar por conceptos cerrados. En su desajuste, en su exceso, en aquello que resiste la codificación, se aloja su potencia transformadora.

A contrapelo de la repetición incesante que nos propone la uniformización

mercantil de la experiencia, afirmamos la experiencia estética como acontecimiento. No ocurre dos veces del mismo modo. No hay obra idéntica a sí misma ni mirada que regrese intacta. Ese intervalo entre lo que se espera y lo inesperado se abre la grieta del instante extraordinario donde lo normado pierde fuerza y la percepción se reconfigura.

Un instante comprendido como punto de partida y, a la vez, como horizonte. Vemos lo dado y también más allá de este. Un instante poiético capaz de construir alternativas, una forma de ensanchar lo posible Y es justamente en ese punto donde la experiencia estética se vuelve crítica porque abre posibilidades para habitar el mundo.

Los textos que conforman este número trazan, desde distintos registros, este gesto común: pensar el arte como un laboratorio de alternativas, como una práctica que descompone lo obvio, reconfigura lo sensible y se rebele contra las experiencias empaquetadas para llevar y subir.

En el dossier, Alizée Armet explora la sympoïèsis digital, una apuesta por reinventar la relación entre lo orgánico y lo tecnológico sin caer en el modelo extractivista. Leopoldo Tillería, por su parte, relee el "arte del futuro" de Sloterdijk para mostrar que muchas de esas figuras ya se encuentran presentes. Carla Ramos profundiza en un territorio donde estética y política se cruzan con crudeza: el cuerpo como superficie de inscripción de jerarquías sociales.

Las columnas de esta edición expanden ese gesto desde diversos frentes: Juan Fernando Bermeo aborda la nostalgia digital y el retorno de estéticas retro en tiempos de simulacro; Christian Duarte explora el narcisismo en diálogo con la inteligencia artificial; María José Rivera interroga el rostro como archivo social; Kevin Benavides piensa la disrupción estética del cuerpo en la era algorítmica; Fernando Prieto revisita la palabra como borde del vacío; John Piedrahita sitúa el hip hop como herramienta política; Pablo Maldonado y Sebastián Ávila trazan rutas críticas desde la literatura; J. Barish y Alicia Martínez muestran cómo el arte emerge como forma de resistencia y como práctica de lo efímero en contextos urbanos desgastados.

Y para cerrar el número, la entrevista a Cecilia Suárez Moreno, que ilumina la potencia de la investigación artística como forma de pensamiento y de interpelación crítica de la realidad realmente existente.

Vale mencionar que esta edición supone la conclusión del Laboratorio de Estética Crítica, realizado entre MUNDANA Revista de Filosofía y la Bienal de Cuenca como parte del proceso de preparación de su XVII edición “The Game”. Este laboratorio, sin pretensión de academicismos conceptuales, supuso un ejercicio colectivo de pensamiento situado: una apuesta por crear condiciones para que la estética crítica provoque el extravió en la experiencia y, de ahí, el encuentro de nuevos horizontes; sumándose al juego de una curaduría múltiple que se

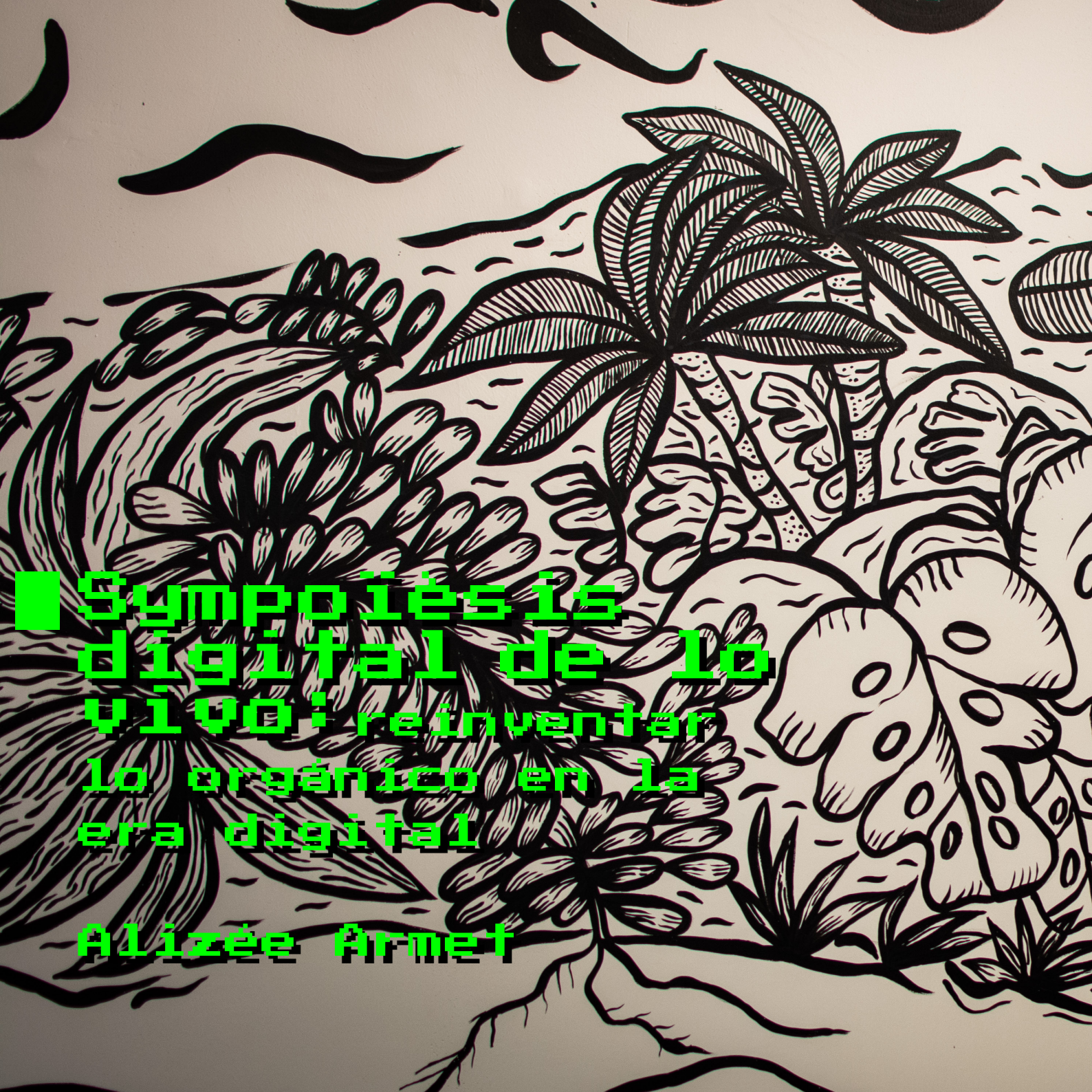
propuso para esta Bienal en el aniversario 40 años de su creación. A pesar de que los textos fueron escritos con anterioridad a la exposición de las obras de la 17 Bienal de Cuenca, parecen haber aceptado el juego propuesto, de la misma forma que las 53 obras que componen la muestra oficial nos sumergen en una reflexión filosófica desde un objetivo en el que parecen converger los esfuerzos: jugar con la seriedad que se requiere para cambiar el mundo.

Los tiempos son los que son, y los seres que los habitamos habremos de buscar las formas más adecuadas para hacerlos frente y, ojalá, transformar aquello que merece ser cambiado. Defender la pertinencia del arte para dicha empresa será también una forma de saber escoger las armas para la batalla por el sentido.

Colectivo Mundana

LG
SONY

ISSUER



Sympoiesis digital de lo vivo: reinventar lo orgánico en la era digital

Alizée Armet

> La propia idea de medio ambiente implica un exterior, un escenario en el que nos situamos como espectadores. La ecología, en cambio, implica que estamos atrapados en una red de interconexiones de la que formamos parte (Morton, 2018, p. 10).

I. Introducción

Vivimos en una época atravesada por dos fuerzas inmensas y, a menudo, contradictorias: la crisis ecológica y la aceleración digital. La primera nos recuerda nuestra vulnerabilidad y nuestra profunda interdependencia con los ecosistemas; la segunda nos proyecta hacia mundos algorítmicos abstractos, desconectados de lo sensible, del cuerpo y de los ritmos del viviente. En este contexto, el arte se encuentra ante un dilema crucial: ¿cómo seguir creando con lo vivo sin reducirlo a una representación estetizada o a un objeto de control y manipulación tecnológica?

La digitalización del mundo ha extendido sus lógicas a todos los niveles de lo orgánico: biotecnologías, sensores fisiológicos, biomedia, algoritmos predictivos. El cuerpo, la planta, el hongo, se transforman en datos, en flujos codificables. Sin embargo, en este proceso siempre queda un resto: un exceso de vida que desborda la captura algorítmica, un soplo imprevisible que resiste la cuantificación.

Frente a esta tensión, propongo explorar la idea de una sympoïèsis digital, entendida como un modo de creación "con y desde" el viviente, donde los dispositivos tecnológicos no se conciben como herramientas de simulación o dominio, sino como entornos relacionales, medios plásticos atravesados por lo sensible, lo incierto y lo emergente.

Este artículo no busca ofrecer un modelo cerrado, sino

abrir un campo de reflexión y experimentación. A partir de obras híbridas y procesos especulativos, trataré de formular una hipótesis: ¿Es posible reinventar nuestra relación con lo orgánico en la era digital, no a través de su virtualización o de su instrumentalización, sino a través de la creación de entornos donde humanos, algoritmos y organismos coproduzcan formas sensibles y porosas?

En este sentido, intentaremos elaborar un diagnóstico de las tensiones actuales entre crisis ecológica y aceleración digital, y su impacto en las prácticas artísticas, para desarrollar una propuesta de simpoiesis digital como campo de fricción entre lo biológico, lo algorítmico y lo poético. Avanzaremos hacia el análisis de diversos dispositivos artísticos que actúan como laboratorios para la cohabitación de tecnología y vida, abriendo una reflexión sobre el papel del artista como mediador, guardián y cohabitante de sistemas complejos, para finalizar con una apertura hacia una estética relacional y vulnerable, donde crear no sea representar, sino aprender a vivir y sentir con otros.

II- Sympoïèsis - una palabra improvisada, un espacio de fricción

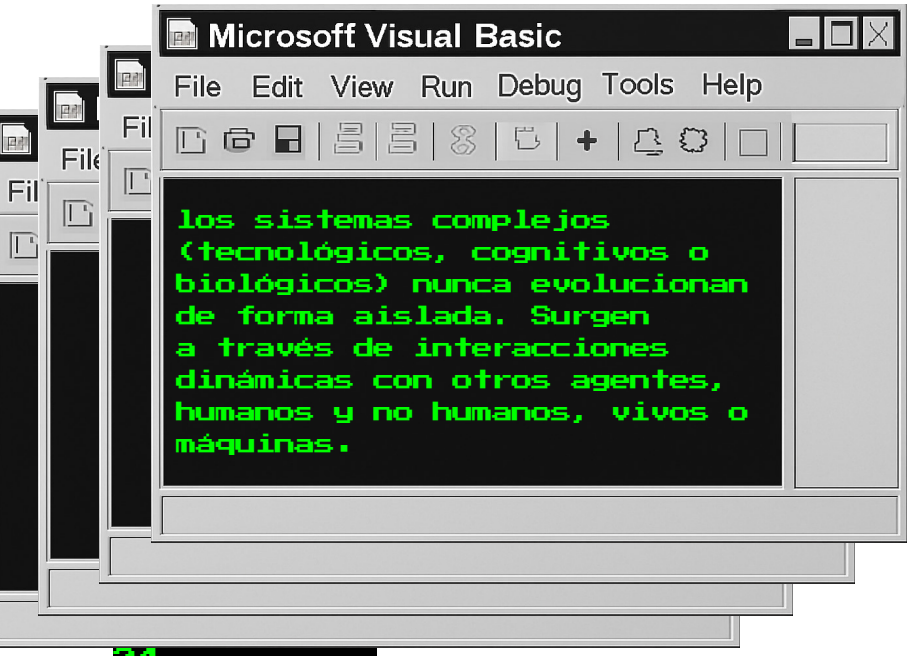
Es en esta zona turbia donde ofrecemos el término sympoïèsis[1]. Una palabra híbrida, que tomo prestada y reformulo desde Donna Haraway (2019), quien señala que:

> La simpoïesis es un término propio de los sistemas complejos, dinámicos, receptivos, situados e históricos. Significa «crear juntos». Nada se crea por sí solo; nada es realmente autopoyético o autoorganizado (p. 1).

Sympoïèsis no es un estilo o una corriente, sino un campo de experimentación.

1 En este artículo, asumimos el doble papel de «investigador», distanciándonos de los sujetos-objetos de estudio, y de «sujeto» como individuo enraizado en su cultura e historia. Por convención y estilísticamente, se utilizará el "nosotros" cuando pensemos como "sujeto-investigador" y el "yo" cuando me encuentre explícitamente en la posición de "sujeto-investigador".

Se inspira de los conceptos de la "autopoiesis": de Varela y Maturana, de los críticos de Haraway y de Hayles. No se trata de la autonomía absoluta que propone la autopoiesis de Humberto Maturana y de Francisco Varela, sino de un "hacer-con" situado, donde humanos, algoritmos, materia y organismos vivos co-producen formas sensibles y relacionales. Como ellos afirman autopoiesis "no significa autosuficiencia" pero tenemos que entender que une organismo está "acoplado a su entorno"(1987, p. 74).



La Sympoïèsis nos permite confrontar "los sistemas complejos no son sistemas cerrados'' descritos por Hayles (2011, p. 11). Según ella, los sistemas complejos (tecnológicos, cognitivos o biológicos) nunca evolucionan de forma aislada. Surgen a través de interacciones dinámicas con otros agentes, humanos y no humanos, vivos o máquinas.

Sympoïèsis no es solo una noción técnica o filosófica, sino un espacio de fricción y alianza —frágil, inestable— entre mundos aparentemente antagónicos: lo tecnológico, asociado a lo codificado y previsible; y lo orgánico, al devenir y a la creación emergente.

Como artista-investigadora, yo defiendo una práctica artística que oscila entre este campo experimental donde la escultura, la inteligencia artificial y el mundo vegetal conviven y se transmutan mutuamente. Yo buscando no representar lo vivo, sino habitarlo, dialogar con él y crear entornos híbridos que inviten a nuevas formas de escucha, atención y cuidado (Armet, 2021).

En este sentido, la tecnología deja de ser una herramienta de dominio o simulación para convertirse en un medio que atraviesa y se deja atravesar por lo vivo, generando nuevas ecologías digitales. Este gesto de reinyección de lo sensible y lo imprevisible en dispositivos diseñados para modelar el mundo abre una vía para una resistencia poética y ética en el arte contemporáneo.

Es una palabra polivalente, un híbrido empedrado entre tecnología y poética, donde chocan mundos a menudo percibidos como antagónicos: el tecnológico, asociado a lo codificado, lo racional, lo predecible... y el poético, al devenir, a la creación emergente, a la indeterminación. No significa una creación autónoma por parte de la máquina, sino un «hacer-con» en el que humanos, algoritmos, materia y organismos vivos coproducen formas sensibles, en una interdependencia situada y transformadora. Es un intento de convertir el código en materia viva, de habitar la máquina como un entorno plástico. Reinyectar lo sensible, lo imprevisible, en dispositivos diseñados para modelar o racionalizar el mundo es en este gesto donde se aloja una forma de resistencia poética.

A- Lo orgánico en la era digital

En la era digital, la vida se convierte en un flujo de datos: ritmos cardíacos monitorizados en tiempo real, crecimiento celular modelizado, algoritmos que predicen la salud o el comportamiento. El mundo orgánico se hace legible, calculable, manipulable. Hayles desarrolla la idea de que la abstracción digital es una reducción, una traducción parcial que deja fuera la complejidad encarnada del mundo vivo. En su opinión, los datos nunca carecen de materia, porque el mundo vivo deja un residuo o una pérdida. Afirma que "siempre hay un resto cuando la información se abstrae de su instanciación encarnada" (2005, p.11, [Traducción propia])[2].

2 There is always a remainder when the information is abstracted from its embodied instantiation.

Pero esta captura algorítmica nunca es total. Siempre queda un resto: un pulso imprevisible, un margen de error, un caos irreductible propio de lo vivo. Esta indeterminación no es un defecto, sino la condición misma de la vitalidad.

En este exceso —en lo que no se deja reducir al dato— se abre un espacio poético. Un lugar para imaginar otras formas de relación con lo vivo: menos extractivistas, más intuitivas, casi animistas. No se trata de usar la tecnología para controlar, sino para habitar con ella una ecología sensible, donde humanos, algoritmos, materia y organismos co-evolucionan en un hacer-con. Como me lo señalaba recientemente Jurij Krpan, director artístico del Instituto Kersnikova, añade que:

Mediante el uso de diversos sensores en proyectos artísticos, podemos sonificar, visualizar o interpretar la dinámica fisiológica interna de organismos modelo, mientras que en obras artísticas poco frecuentes, investigadores y artistas han examinado la actividad interna de organismos modelo a nivel de información intercambiada a través de señales electroquímicas. La comunicación entre organismos y seres humanos (intercognición) o entre otros organismos no humanos (comunicación transespecie) ha abierto, en el plano de los supuestos, posibilidades imprevistas de transferencia y almacenamiento de información, que en escenarios especulativos de biocomputación ofrecen una alternativa ecológicamente sostenible a la electrónica de alto consumo energético y una estrecha conexión con seres vivos no humanos, que pasan así a formar parte de una civilización interespecie. [traducción propia] [comunicación personal].

La cuestión no es solo técnica, sino estética y ética: ¿cómo diseñar dispositivos que no traduzcan lo vivo en simple recurso, sino en compañero de experiencia? ¿Cómo convertir el código en un espacio de escucha y cuidado, en lugar de un instrumento de captura?

Lejos de representar un deseo de seguir el pensamiento tecnoanimista, queremos

sugerir que la tecnología puede ayudarnos a resonar con los ritmos del mundo, en lugar de esclavizarlos. Los sensores y algoritmos se convierten en dispositivos relacionales, mediadores sensoriales que amplían la percepción humana e incluso crean comunicación entre especies. Seguimos la noción de Yuk Hui de "Cosmotécnica", en la que Hui desarrolla las técnicas no como herramientas de control, sino como extensiones del mundo vivido y formas culturalmente situadas de estar en el mundo. No debemos abandonar la tecnología, sino "inventar otras relaciones entre los tecnicismos y el cosmos" (2016, p. 5). Esto abre el camino a una estética de la cocreación sympoïèsistico:

- No modelar para predecir, sino para dialogar;

- No medir para controlar, sino entrar en una ecología sensible compartida.

B- Cuestionar la postura artística ante estos cambios

Tenemos que ir más allá de la representación de la ciencia y la sacralidad de la naturaleza, y crear y mediatizar zonas de ambigüedad. Formas que hagan perceptibles las resonancias entre los sistemas codificados y los sistemas biológicos, entre la inteligencia de las máquinas y la memoria celular.

Aunque parte del arte tecnocientífico persigue una lógica de representación espectacular, ya sea imitando la biotecnología a través de un bioarte espectacular o sacralizando lo vivo como un frágil relicario a través de la ecología contemplativa, lo vivo no es simplemente representado. Como explican Eugene Thacker y Jens Hausser (2018), lo vivo es una interfaz informativa activa:

> Biomedia se refiere a tecnologías en las que la biología y la informática están inextricablemente unidas, donde la vida misma se convierte en un medio de información (Thacker, 2004, p. 11, [Traducción propia:])[3].

3 Biomedia refers to technologies in which biology and informatics are inextricably linked, where life itself becomes a medium of information".

Proponemos que el artista no sugiera que las plantas «piensan como las IA[4]», o que los algoritmos tienen memoria celular. En su lugar, debemos crear zonas de resonancia sensible entre las distintas formas de cognición, memoria e información, tanto humanas como no humanas.

El artista debe provocar hibridaciones perceptivas, haciendo perceptibles circulaciones invisibles: señales electroquímicas, redes fúngicas, datos EMG o micorrícicos, etc. Proponemos crear experimentos en los que la tecnología no sea una herramienta de explotación, sino un medio relacional, poético y ecosistémico.

El artista ya no es tanto un artista como un mediador. Se convierte en creador de mecanismos de convivencia, no de simulacros. En lugar de intentar imitar o reproducir los procesos de lo vivo o de la inteligencia artificial, tenemos que:

- Crear un diálogo entre sistemas heterogéneos: celular, máquina, sensorial, computacional;
- Producir tensiones entre la lógica codificada y la lógica viva, sin reducir una a la otra.

C-Formular la cuestión central: habitar la tecnología de otra manera

Históricamente, la tecnología moderna se ha construido sobre un sistema de extracción, predicción y control. En esta lógica, lo vivo se convierte en un objeto que puede medirse, modelarse y explotarse. Hayleys señala que la evolución de los sistemas técnicos se ha basado en una lógica de descorporización de la información (Hayles, 1999). En *Atlas of AI* (Crawford, 2021) se documenta esta deriva. La inteligencia artificial no es un sistema abstracto de algoritmos, sino un ecosistema de extracción global, que implica la explotación de materias primas, recursos biológicos y cognitivos, humanos y no humanos. Crawford nos muestra cómo la modelización predictiva capta las dinámicas del mundo vivo y las somete a la lógica de la optimización, la vigilancia y el beneficio:

4 Inteligencia artificial.

> Los sistemas de inteligencia artificial no son solo código o matemáticas, sino infraestructuras materiales que extraen recursos y mano de obra de todo el planeta(Crawford, 2021, p. 14 [Traducción propia:])[5].

Nos referiremos una vez más a Hui cuando se trate de este alejamiento de la relación extractivista para inventar otras formas de habitar la tecnología, reconectándola a una «cosmología viva». Para Hui (2016), "las cosmotecnicas no son técnicas «neutrés», sino formas cultural y ecológicamente situadas de hacer mundo con las herramientas" (p. 5). Implican crear técnicas que respeten la complejidad de los ecosistemas, que formen parte de ciclos coevolutivos y que reconozcan la alteridad de los seres vivos. No se trata de un retorno al primitivismo ni de un rechazo de la tecnología, sino de un llamamiento a crear *interspecies civilization*.

De este modo, Thacker también nos dice que el sistema orgánico no debe convertirse en un objeto técnico sino empezar a pensarse como un agente de transformación de la propia tecnología: contaminando sus formas, temporalidades y lógicas. Los medios se vuelven vivos, inestables y co-evolutivos (Hausser, 2018).

¿Y si los circuitos impresos se convirtieran en jardines? Y si la inteligencia artificial no sirviera para predecir, sino para acoger lo imprevisible? Estas son preguntas a las que mi trabajo trata de dar respuesta, no a través del discurso, sino de la forma. Estas preguntas se hacen eco del discurso de Haraway (2016). Los formes creados por el artista deben ir más allá de la mera representación, sino convertirse en entornos de experiencia y convivencia entre sistemas vivos y técnicas.

Como artista, mi trabajo busca traducir estas hipótesis no a través del discurso, sino de la forma: creando dispositivos híbridos donde arte, biología y tecnologías computacionales coevolucionan en zonas de ambigüedad, escucha

5 Artificial intelligence systems are not just code or mathematics, but material infrastructures that extract resources and labor from across the globe.

y atención compartida.

III. Cuerpos híbridos y formas sensibles: el cuerpo híbrido como ecosistema, una forma en evolución

La exhibición de estos «cuerpos» híbridos conlleva una reflexión sobre la propia manifestación[6]. Il en s'agit plus d'exposer un objet ou un sujet, mais de présenter un devenir corporel, technologique et biologique (Hayleys, 2017; Braidotti, 2013; Haraway, 2008). El cuerpo se convierte en un acontecimiento transitorio en el que lo vivo, la tecnología y el entorno se entrecruzan en un juego de apariencia y alteración. Podemos relacionarlo con el relato de Georges Didi-Huberman sobre el acontecimiento de la presencia: "Lo que una imagen nos muestra no es solo algo que se muestra, es un acontecimiento de presentación: algo aparece, algo sucede, algo se manifiesta" (Georges Didi-Huberman, 2010, p. 36).

Si bien Didi-Huberman menciona aquí la imagen, es posible extender la lectura al cuerpo híbrido tecnobiológico: no un objeto representado, sino un acontecimiento sensible que se produce en un frágil proceso de manifestación, siempre en proceso de creación y de destrucción.Ya no es un artefacto que se contempla en una temporalidad fija, sino un sistema vivo y sensible en proceso de creación. El material expuesto se convierte en una interfaz, un medio de interacción o incluso un ecosistema autónomo en coevolución con su entorno.

La tradición escultórica clásica ha alcanzado sus límites cuando se trata de representar un sistema vivo. No podemos exhibir un organismo o un ecosistema híbrido como una forma fija o cerrada, por miedo a traicionar su esencia. Donde la escultura clásica plasmaba seres vivos en forma de materia fija, las prácticas biomédicas contemporáneas proponen formas

6 En el contexto de la exposición de sistemas vivos híbridos, los artistas exhiben no sólo cuerpos humanos, sino "cuerpos" en el sentido más amplio (tejidos en cultivo, organismos algorítmicos, ensamblajes tecnobiológicos, ecosistemas computacionales). El objetivo es pensar el "cuerpo" como un material en proceso, un medio de aparición que trasciende las estrictas fronteras humanas. Volvemos aquí a las nociones anglófonas de "embodiement" (la experiencia vivida del cuerpo) y "corporeality" (el hecho de ser un cuerpo sensible y afectado).

en proceso de devenir, entornos de emergencia, procesos vivos abiertos. Esto implica un cambio en el gesto artístico: de la forma al entorno, del objeto al ecosistema, del control a la coevolución.

Este tipo de instalación ofrece una reflexión crítica sobre los propios dispositivos técnicos: incubadoras, sensores, sistemas informáticos, herramientas médicas… Estos no son instrumentos neutrales. Materializan visiones sociales, regímenes técnicos de poder e imaginarios históricos vinculados a la "biopolítica"[7] (Foucault, 1976; Mitchell, 2010). Sin embargo, lejos de reducir la vida a un proceso de estandarización o de simple control, muchas de estas obras revelan precisamente la complejidad, la variabilidad y la indeterminación del viviente. Al trabajar con organismos, datos biológicos o tejidos cultivados, estas instalaciones evidencian los límites de los modelos técnicos, mostrando que la vida no se deja reducir a una lógica predictiva o funcional (Hayles, 1999; Haraway, 2008).

Más que reproducir un sistema de fragmentación del cuerpo en partes gestionables (Lock, 2001; Cooper, 2008), estas prácticas artísticas proponen un desplazamiento de la mirada: del control a la observación de procesos emergentes, de la estandarización a la exploración de formas de vida imprevisibles y relacionales.

Esta telescópica implica un movimiento distinto en la práctica artística contemporánea:

- Del objeto al ecosistema: la obra ya no es un artefacto aislado, sino un sistema atravesado por flujos biológicos, datos, metabolismos o relaciones simbólicas (Haraway, 2016; Tsing, 2015);

7 Desarrollado por Michel Foucault, el concepto de "biopolítica" en La voluntad de saber (1976) y El nacimiento de la biopolítica (1979), designa los mecanismos de poder que ya no se ejercen únicamente sobre territorios o poblaciones abstractas, sino directamente sobre la vida biológica de los individuos y los cuerpos. Es una política de lo vivo, que rige el nacimiento, la enfermedad, la muerte, la salud, los cuidados y la reproducción.

- De la contemplación a la "agencia del arte": el espectador ya no es un simple observador, sino que se convierte en un agente de interacción o alteración que participa en la transformación continua de la obra (Gell, 1998; Bishop, 2006);

- Del control a la preparación de un entorno propicio a la aparición: El artista ya no crea la forma, sino que establece un dispositivo para la emergencia, un terreno para la experimentación, una condición acogedora para que las formas sensibles aparezcan, evolucionen y muten (Hausser, 2013; Thacker, 2004).

A- La ficción especulativa como estrategia crítica

Ghostly Plants of Damaged Worlds (2023) es una instalación que plantea una pregunta fundamental:

¿Qué sucede cuando los organismos vivos heredan las ruinas de un mundo industrial saturado de contaminación? (Figura 1).

La obra presenta una serie de plantas afectadas por albinismo vegetal, incapaces de realizar la fotosíntesis (Armet, 2024). Estas plantas blancas, desprovistas de clorofila, sobreviven mediante un comportamiento parasitario: extraen savia de plantas cercanas o de un anfitrión compatible. Pero esta condición no las convierte en seres pasivos o defectuosos. Por el contrario, poseen una capacidad inesperada de fitorremediación8, absorbiendo metales pesados y limpiando su entorno.

El dispositivo se sitúa en un espacio ambiguo, entre el laboratorio científico y la escultura especulativa. Se dispone una mesa médica, equipada con instrumentos de medición, sensores, tubos de

8 Fitorremediación es el empleo de plantas y sus microorganismos asociados para la mejora funcional y recuperación de suelos contaminados. Este método se basa en los procesos naturales mediante los cuales las plantas y la microbiota asociada a sus raíces degradan y/o secuestran los contaminantes. Ver https://www.phytosudoe.eu/el-proyecto/que-es-la-fitorremediacion/

9 El Internet de las cosas (IoT por sus siglas en Inglés) se refiere a una red de dispositivos físicos, vehículos y otros objetos físicos que están integrados con sensores, software y conectividad de red integrados, lo que les permite recopilar y compartir datos. Ver https://www.ibm.com/mx-es/topics/internet-of-things

Figura 1. Ghostly Plants of Damaged Worlds. (2022-en progresso). Kapelica Gallery, Ljubljana (Slovenia). @ Hana Marn/ Gallery Kapelica Archives. Con la ayuda de Emap Emare

infusión, frascos de líquidos recolectados y dispositivos conectados al Internet de las Cosas[9]. Este entorno no busca simular un laboratorio: funciona realmente. Las plantas filtrantes actúan, metabolizan, transforman los residuos tóxicos que hemos introducido en el suelo.

Esta obra no proyecta un escenario futurista al estilo de la ciencia ficción clásica. Se trata de una ficción especulativa sobre el presente (Dunne y Raby , 2013). Un ejercicio de imaginación crítica sobre los mundos que ya estamos construyendo, donde los organismos vivos se ven forzados a adaptarse a entornos tecnológicos y tóxicos (Chardronnet, 2023).

Como explica Tsing (2015), la vida continúa en los márgenes del capitalismo industrial, en formas precarias y colaborativas. Aquí, la albinización vegetal aparece como una posible respuesta biológica a la acumulación de metales pesados. Un fenómeno improbable, pero científicamente plausible. La especulación no es evasión, sino método para pensar lo real de otra manera.

El líquido de riego que recojo en frascos se convierte en un archivo vivo. Un testigo material del proceso en curso: tanto de la contaminación inicial como de la reparación posible. Este líquido, saturado de residuos absorbidos por las plantas, representa la memoria química de un ecosistema alterado.

En lugar de representar un ecosistema dañado, la instalación media literalmente con él: filtra, absorbe, transforma. Las plantas no son símbolos son actantes bio-tecnológicos (Latour, 2005; Gell, 1998), atravesadas por procesos materiales que las conectan a un ciclo ecológico en curso.

Ghostly Plants of Damaged Worlds propone una crítica de los dispositivos técnicos pero también una reapropiación de su potencia. Si las tecnologías industriales han contribuido al desastre ecológico, ¿podemos imaginar formas de tecnicidad restauradora?

Lejos de una visión apocalíptica, la obra sugiere un escenario post-antropocénico donde las plantas y las

máquinas no son ya medios separados, sino co-actores de un mundo híbrido y por venir.

B- IA, no como herramienta de control, sino como red de escucha:

La pieza *Fungical Language* (2024) explora un biotopo híbrido en el que lo orgánico y lo tecnológico configuran un sistema interdependiente[10]. Inspirada en los trabajos de Andrew Adamatzky sobre la comunicación eléctrica de los hongos (2022), la instalación propone una hipótesis:

¿Y si las microcorrientes de un hongo pudieran ser leídas, interpretadas o traducidas como un lenguaje? (Figura 2).

En este proyecto, la IA no se utiliza como generador autónomo de imágenes o textos, sino como un órgano de escucha no humana, un traductor interfacial capaz de mediar entre un flujo biológico — les impulsos eléctricos del micelio — y un sistema semiótico comprensible para nosotros.

El *Omphalotus Nidiformis*, un hongo bioluminiscente, está conectado a electrodos que registran picos eléctricos similares a los impulsos neuronales. Estos datos son tratados como señales de entrada por un algoritmo de *machine learning* que, tras un entrenamiento basado en frecuencias eléctricas, muestra palabras y frases en una pantalla.

Se trata de un sistema donde la IA no "traduce" en el sentido clásico del término, sino que recompone un posible alfabeto fúngico, generando correlaciones entre patrones eléctricos y unidades simbólicas humanas. La IA se convierte en un amplificador del no-humano, un oído que permite imaginar otra forma de lenguaje, otra interfaz.

Este dispositivo especulativo se inspira en investigaciones reales sobre la comunicación fúngica. Adamatzky (2022) ha demostrado que las colonias de hongos emiten impulsos eléctricos en patrones rítmicos que pueden

10 Ver https://alizeearmet.com/artwork_fungii.html

Figura 2. Fungical Language. (2022-en progresso). Meca, Frac Nouvelle-Aquitaine, Bordeaux (France). @Meca 2025. Con la ayuda de Tabakalera con el programma de ACTS.

asimilarse a un vocabulario elemental de picos y pausas, similar a un código Morse. Estudios recientes van en la misma dirección[11]. Fungical Language no sólo imagina una interconexión biotecnológica, sino que interroga nuestra propia definición de "lenguaje", "comunicación" e "información".

El proyecto cuestiona también nuestras infraestructuras técnicas. Si el micelio funciona como un Internet natural, es necesario repensar la arquitectura misma de nuestras tecnologías:

- Del Internet extractivo al Internet simbiótico, distribuido y resiliente.
- De la semiótica humana a una ecología de signos, donde los datos son también ritmos, impulsos, vibraciones.

Como afirma Tsing (2015), los organismos en las ruinas industriales desarrollan formas de vida no previsibles, colaborativas y precarias. El micelio es un modelo de inteligencia distribuida que reconfigura nuestras formas de entender la tecnología.

Fungical Language propone entonces un paso de la representación a la co-creación entre especies y sistemas técnicos. La IA deja de ser un simple instrumento para convertirse en un mediador de mundos sensibles, una herramienta para traducir lo que no tiene equivalente inmediato en nuestros lenguajes.

C- La Sympoïèsis digital como principio formal:

Incub.I.A.tor es una instalación artística en forma de incubadora biotécnica. Plantas como manzanas o coles descelularizadas son tratadas como órganos humanos artificiales en cultivo. El proyecto cuenta con la colaboración de el laboratorio Bioconnect (Caen,FR), Hibridalab (Vitoria,ES), Antre-Peaux (Bourges,FR) y World Creation Studio (Montreal, QC,CA). El trabajo propone un escenario especulativo: se encarga a una inteligencia artificial que diferencie

11 Ver https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.211926; https://www.spun.earth/; https://www.empa.ch/web/s604/fungal- biobattery.

entre órganos híbridos sanos y enfermos, en tiempo real. Esta IA analiza las señales electromiográficas de estos órganos-planta para ajustar su entorno de crecimiento (temperatura, nutrientes, humedad). De este modo, el dispositivo secuestra el imaginario médico de los dispositivos predictivos para revelar la lógica de poder y control oculta en las tecnologías sanitarias (Figura 3).

Incub.I.A.tor forma parte de un planteamiento crítico inspirado en la obra del *Critical Art Ensemble* (Flesh Machine, 1998), que analiza la transformación de la materia viva en recurso económico a través de las biotecnologías. Pero el proyecto hace algo más que denunciar: propone un cambio de paradigma formal.

Movilizando el concepto de sympoïèsis (Haraway, 2016), la obra concibe la escultura no como un objeto acabado, sino como un ecosistema biotécnico abierto, coproducido por el artista, dispositivos técnicos, datos biológicos y agentes no humanos. Aquí, yo no modela una única forma: desencadena relaciones, prepara entornos y provoca la cohabitación viva

Apropiándose de las tecnologías de la medicina predictiva, Incub.I.A.tor propone un organismo paramétrico inspirado en las teorías de Bernard Cache (1995). Lejos de concebir el cuerpo como una entidad fija o como un simple soporte biológico, la instalación presenta el órgano como un objeto morfogénico: un sistema abierto, mutable y susceptible de ser modulado en tiempo real. Cache introduce la noción de objectile —un objeto cuya forma no es definitiva, sino generada por un conjunto de parámetros que definen sus variaciones posibles (1995).

Aplicado al contexto biomédico de Incub.I.A.tor, este enfoque permite pensar el órgano no como un modelo estandarizado listo para ser implantado, sino como un proceso continuo de cálculo, ajuste y transformación, gobernado por variables ambientales, algoritmos de aprendizaje automático y parámetros fisiológicos. La inteligencia artificial en este caso no produce un diagnóstico cerrado, sino que mantiene

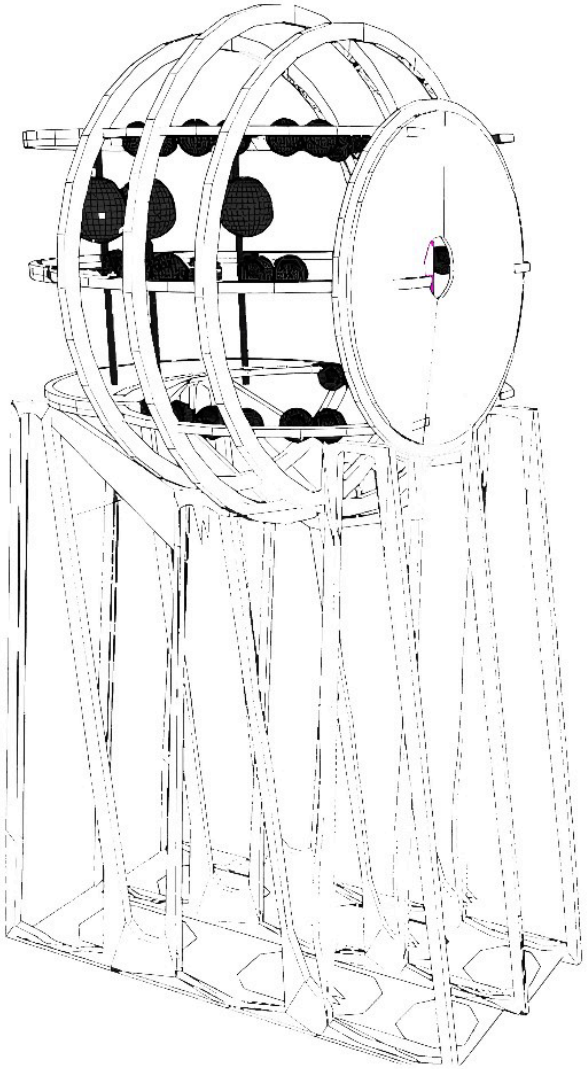


Figura 3. Incub.IA.tor. (2025-en progresso). Esquema. @Armet 2025

al órgano en un estado de emergencia permanente, un organismo en devenir cuya "forma" depende de múltiples entradas vivas (temperatura, nutrientes, señales electromiográficas, etc.).

Esta perspectiva crítica se aleja de la lógica productivista de la bioingeniería tradicional, que tiende a reproducir modelos normativos del cuerpo y sus órganos. En cambio, Incub.I.A.tor propone un cambio de paradigma: la creación de bioformas paramétricas en las que la escultura, el diseño biomédico y la vida misma se entrelazan en una co-producción simbiótica y no lineal.

Los órganos vegetales se convierten en matrices modulares, cuyos parámetros son ajustados continuamente por la IA en función de los flujos biológicos captados:

- EMG (electromiografía vegetal);
- datos medioambientales;
- interacciones humanas.

El cuerpo ya no es una totalidad o un conjunto de

órganos, sino un campo de transformaciones tecnológicas y biológicas en tiempo real. La instalación materializa un devenir algorítmico de lo vivo, donde la vida se convierte en un proceso, una variable, un acontecimiento.

El objetivo no es producir órganos funcionales, sino revelar la lógica que subyace a la extracción, estandarización y mercantilización de la materia viva:

- ¿Quién decide qué es un órgano sano o enfermo?
- ¿Quién controla los parámetros biológicos?
- ¿Qué lugar ocupan los no humanos en esta ingeniería de lo vivo?

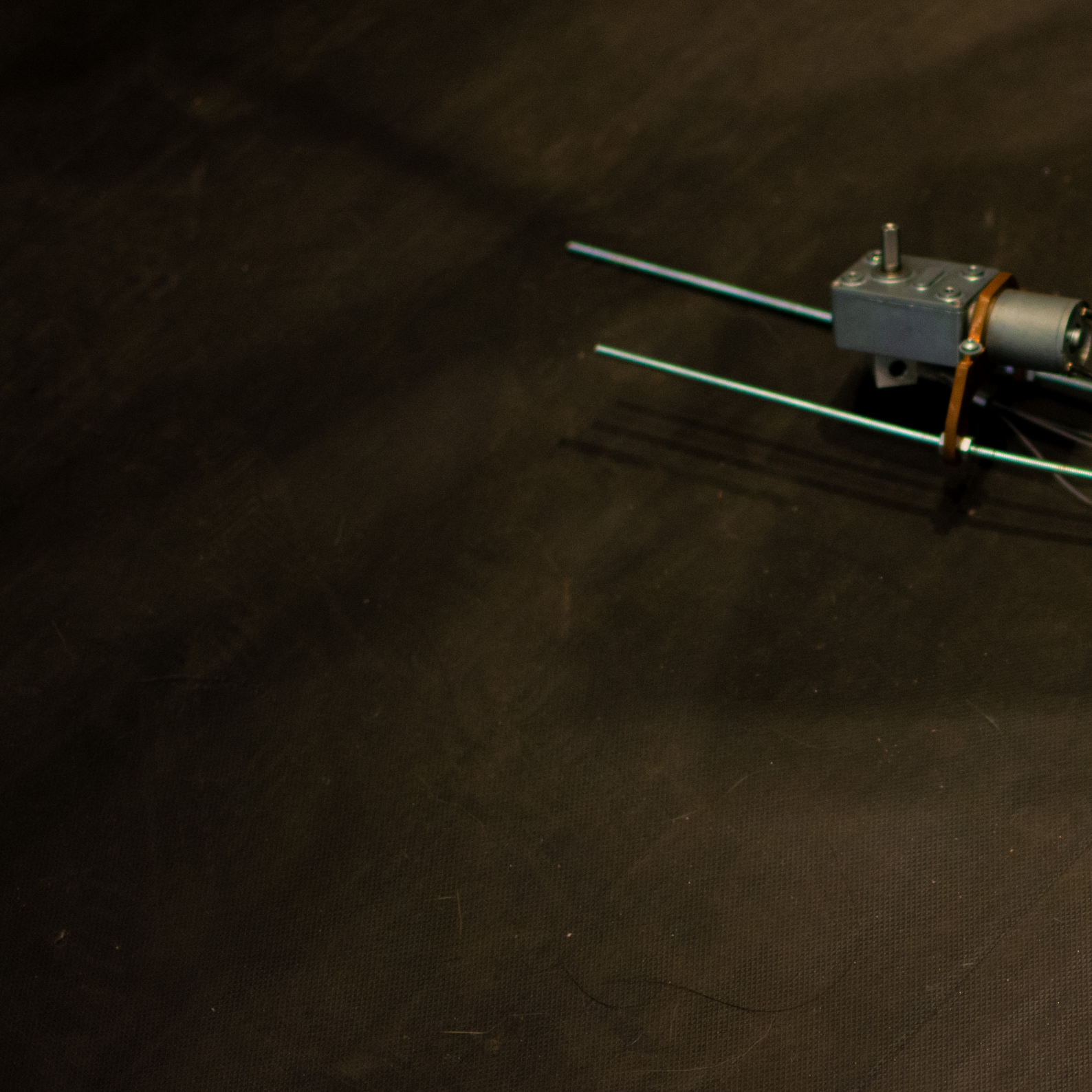
La medicina regenerativa, los trasplantes y la IA médica plantean importantes cuestiones biopolíticas (Foucault, 1976; Cooper, 2008; Lock, 2001). Incub.I.A.tor da la vuelta a estas cuestiones, convirtiendo el órgano en un espacio artístico para la experimentación estética, política y ética.

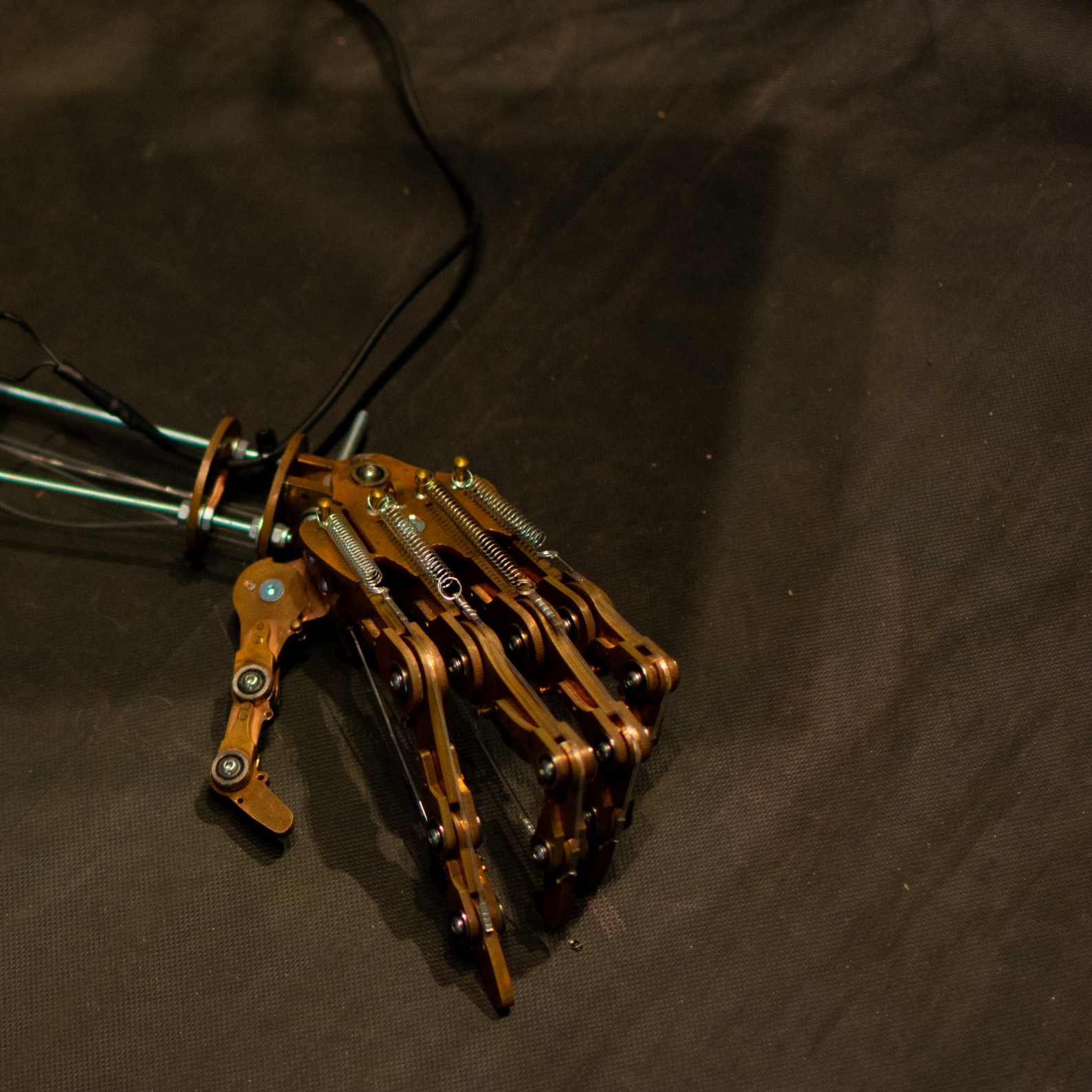
Más que una clínica de sustitución o una fábrica de órganos, Incub.I.A.tor propone una plasticidad viva: una temporalidad de emergencia continua, nunca fija. El repollo se convierte en una infraestructura viva que favorece la coevolución entre la planta, la IA, el ser humano y el medio ambiente. El cuerpo se reconfigura como interfaz bio-tecno-poética, campo de experimentación entre arte, ciencia y política.

IV. Hacia una estética relacional de lo vivo

A- Arte como ecología activa: simpoiesis y agencia distribuida

En un mundo agobiado por el colapso ecológico, la contaminación invisible y la aceleración tecnológica, el arte puede funcionar como laboratorio de cohabitación. No se trata de representar el desastre, sino de reordenar la percepción, aprender otros modos de habitar: "Debemos aprender a convivir en mundos dañados, a prestar atención a formas de vida precarias e interconectadas" (Tsing, 2015, p. 237 [Traducción propia]).





Crear con lo vivo implica aceptar la indeterminación: las obras respiran, se transforman, se escapan. No son objetos acabados, sino interfaces vivas entre biología, código, materia y atención expandida. Cada instalación se convierte en un campo de resonancias donde flujos, señales, organismos y tecnologías convergen en tiempo real. La incomprensión que emerge —el diálogo que no siempre se decodifica— es justamente lo valioso: abre un espacio para la curiosidad, la percepción alterada, el asombro.

Crear con lo vivo significa aceptar la co-agencia: la obra no se articula solo por el artista, sino también por organismos, procesos técnicos, entorno y visitantes. En este sentido, la simpoïèsis de Donna Haraway (2016), y las zonas de interconexión de Anna Tsing (2015) ofrecen marcos para pensar formas que emergen de relaciones interdependientes, no de un diseño unidireccional.

En lugar de construir imágenes o relatos cerrados, nous proposons entornos de cohabitación. Espacios donde el visitante, los organismos no humanos, los dispositivos técnicos y los datos se afectan mutuamente, generando una experiencia que no es solo estética, sino también ética y política.

La tradición artística clásica trabaja con la representación: un gesto de distanciamiento, donde el artista muestra un objeto o una escena al espectador desde un lugar de exterioridad. Aquí, en cambio, lo que se propone es una presentación en el sentido activo: El arte no muestra un mundo, sino que instancia un proceso, desencadena relaciones, activa un sistema en tiempo real.

Se trata de construir ecosistemas estéticos vividos, no sólo formas visuales o narrativas representadas. Las instalaciones son interfaces entre organismos, tecnologías y cuerpos visitantes, donde las fronteras entre lo biológico y lo técnico, lo orgánico y lo computacional, se diluyen.

Esta perspectiva se inspira en las ideas de Tim Ingold, quien propone abandonar la visión del mundo como un conjunto de objetos fijos

para pensar en términos de líneas de vida, procesos de crecimiento, co- constitución y corresponsabilidad entre seres y entornos (2011). Para él, habitar un entorno no significa ocupar un espacio ya hecho, sino participar activamente en su transformación continua. Como escribe Anna Tsing:

> "Para percibir la tercera naturaleza... debemos evitar las suposiciones de que el futuro es esa dirección singular que tenemos por delante" (2015, pp. 24- 25 [Traducción propia]).

En estos entornos, el arte se convierte en un modo de cuidado y atención: cuidado de los procesos vitales, de los materiales, de los tiempos del organismo. Las fronteras entre arte, tecnología y biología se reconfiguran para dar lugar a formas encarnadas de conocimiento, donde la estética es también política del acompañamiento. La ciencia ficción, biotecnología, las ecologías multiespecíficas y las tecnologías experimentales se cruzan aquí no para imaginar un futuro lejano, sino para explorar posibilidades en el presente, en un mundo donde lo vivo ya está hibridado con dispositivos técnicos y sistemas de datos.

B- Una estética que no busca representar lo vivo, sino aprender a prestar atención

En lugar de seguir un modelo tecnológico orientado a la extracción, la eficiencia y la explotación del mundo vivo, mis proyectos proponen un cambio de paradigma: pasar de la intervención al acompañamiento, de la dominación al cuidado, de la optimización a la atención.

No se trata de rechazar las herramientas, sino de redefinir su función simbólica y estética. Transformar la IA no en un vector de cálculo predictivo, sino en una interfaz de escucha sensible, capaz de registrar fluctuaciones, ritmos y variaciones de lo vivo sin buscar controlarlo.

En lugar de limitarme a la simple recopilación de datos o la producción de artefactos optimizados, proponemos experimentar con tecnologías relacionales. Inspirada en

los trabajos de Karen Barad, no se trata de establecer una relación binaria entre el sujeto humano y el objeto tecnológico, sino de co-organizar sistemas sensibles en los que humanos, no humanos y máquinas participan en procesos compartidos de emergencia y transformación: "Formamos parte del mundo en su continua intraactividad. No somos observadores externos del mundo. El mundo no es una entidad separada que existe independientemente de nuestras prácticas de conocimiento" (Barad, 2007, p. 185).

Desde esta perspectiva, el sensor se convierte en un dispositivo de modulación sensorial en el que «moldeamos nuestra realidad condicionando cómo percibimos, medimos y actuamos», y la IA en un agente de interpretación dinámica, no predictiva, sino exploratoria. Según Chris Salter (2022) estas tecnologías no se limitan a capturar datos: reconfiguran activamente la forma en que percibimos y experimentamos el mundo porque "retroalimentan la forma en que experimentamos y navegamos por ese mundo" (p. 18).

La instalación no produce una simple interacción entre el hombre y la máquina, sino que crea un entorno perceptivo híbrido, en el que los organismos, las técnicas y los entornos se combinan entre sí. Ya no se trata de optimizar, sino de abrir espacios de atención distribuida, en los que las fronteras entre lo vivo y lo artificial se convierten en zonas de experimentación sensorial compartida.

Esta perspectiva se inscribe en una estética de la ralentización y la atención: crear dispositivos que no buscan resultados inmediatos o datos explotables, sino que favorecen tiempos dilatados, observaciones inexactas, ambigüedades productivas. El arte se convierte aquí en un laboratorio de percepción expandida, donde el gesto consiste menos en representar lo vivo que en aprender a prestar atención a sus variaciones, sus silencios, sus zonas de resistencia. Eeste enfoque coincide con la reflexión de Yuk Hui (2019) sobre la necesidad de inventar una tecnodiversidad: salir de los modelos estándar de

la ingeniería de la vida para imaginar tecnologías relacionales y coevolutivas, en resonancia con las formas de vida con las que conviven o que prolongan. Ya no se trata de optimizar lo vivo o modelarlo según normas industriales, sino de inventar ecologías técnicas simpoïésisticas, en las que el dispositivo forme parte de un entorno vivo y en transformación.

C- Formas que median, cuerpos que sienten

En este enfoque, como artista no es el de una creadora aislada, sino el de una mediadora entre sistemas disímiles: raíces y algoritmos, señales eléctricas y flujos de agua, residuos fósiles y deseos futuros. Mi práctica artística se sitúa en esos espacios de traducción, fricción y zona de contacto, donde ninguna entidad tiene el control absoluto, y donde lo impredecible —lo que no encaja, lo que resiste a ser clasificado— puede finalmente emerger.

Como lo señala Ingrid Luquet-Gad (2024) en su artículo crítica, mi enfoque artístico consiste en desactivar los regímenes de conocimiento estabilizados, rechazando categorías fijas como «artista-investigadora» o «escultura-instalación», para privilegiar formas cambiantes, híbridas, porosas, que crean vínculos en lugar de inscribirse en una genealogía canónica.

En este sentido, mis piezas no son simplemente objetos formales o contemplativos. Son sistemas abiertos, donde los materiales, los organismos, los datos y los visitantes coproducen experiencias sensibles compartidas. No diseño mundos ideales ni narrativas cerradas. Diseñar con lo vivo es aceptar la indeterminación, la porosidad, la evolución. Y por eso hablo de una "escultura vulnerable": no débil, sino capaz de afectarse, de transformarse con lo que la rodea.

Como lo afirma Luquet-Gad, el trabajo no consiste en representar la phytoremédiation, sino en configurar el término como un gesto artístico y político,

como una mediación crítica entre arte contemporáneo y ecosistemas heridos. Esta relectura especulativa no consiste en ilustrar, sino en encarnar — en configurar formas que median, más que representar; cuerpos que sienten, más que objetos que muestran.

En este contexto, la obra no se clausura nunca, no es un "objeto terminado", sino una forma en devenir, afectada tanto por los ciclos biológicos (la fotosíntesis, el crecimiento, la simbiosis) como por la obsolescencia técnica, revelando una postura contra el control, una ética del dejar-advenir.

Esta manera de hacer es también una forma de resistencia contra el solutionismo y la instrumentalización dominante del vivo por la tecnología. Así como Hui plantea (2021) el arte puede transformar la tecnología y no solo ser amenazado por ella, mis obras proponen interfaces donde el arte no busca controlar, sino explorar, vincular, abrir. Crear con y a través de las tensiones, más que resolverlas.

V. Hacia una ecología de entornos que habitar

A- Habitar lo digital: del control de datos al cuidado de relaciones:

Cuando hablamos de ecología digital, el discurso dominante tiende a centrarse en las infraestructuras materiales: el consumo energético de los servidores, la extracción de litio para las baterías, la contaminación invisible de los centros de datos. Estas cuestiones son fundamentales, pero resultan insuficientes si no cuestionamos también las lógicas de pensamiento que configuran nuestros entornos digitales. ¿Qué tipo de mundo producen nuestras tecnologías? ¿Qué formas de sensibilidad, de relación o de exclusión habilitan?

La ecología digital no puede limitarse a contabilizar emisiones de carbono; debe también interrogarnos sobre las formas de relación que activa o inhibe, los cuerpos que hace visibles y aquellos que silencia. Se trata de pasar de una lógica de la eficiencia a una lógica del

habitar. Hoy, en un entorno marcado por la velocidad, la productividad y la acumulación compulsiva de datos, cuidar se convierte en un gesto radical. Los cuerpos se transforman en interfaces, las emociones en datos, las relaciones en métricas. En este contexto, el cuidado no consiste en reparar ni optimizar, sino en hacer espacio a lo frágil, lo lento, lo incierto. Cuidar es resistir a la lógica extractivista del dato, es escuchar sin dominar, es sostener lo inestable.

Como lo sugiere Tung-Hui Hu en A Prehistory of the Cloud (2015), lo digital no es solo una herramienta neutra de transmisión de datos, sino una infraestructura imaginal: una forma distribuida de poder que penetra nuestras subjetividades, nuestros deseos y nuestra percepción de lo real. Habitar lo digital implica, por tanto, una implicación ética y estética: cultivar formas de atención, imaginar futuros tecnosociales alternativos, abrir nuestras interfaces a otras temporalidades y formas de vida. Este imaginario no solo organiza nuestros datos, sino también nuestras subjetividades: nos pensamos autónomos mientras delegamos memoria, energía y afectos a sistemas opacos. Habitar lo digital, en este sentido, significa revelar estas dependencias invisibles, recuperar la materialidad de los datos y aceptar que lo frágil, lo temporal y lo situado forman parte de toda ecología digital. Mis instalaciones, al introducir plantas vivas, sensores precarios y ciclos de obsolescencia, buscan justamente interrumpir la ilusión de continuidad perfecta del cloud, y abrir un espacio donde el cuidado y la vulnerabilidad se conviertan en formas de resistencia sensible.

Pero ¿qué significa cuidar en un entorno digital? La cuestión no es cuántos datos generamos, sino qué sentidos construimos con ellos, cómo los interpretamos colectivamente, qué vínculos pueden activar. El arte puede convertirse entonces en un espacio de resonancia para estas señales débiles, un lugar donde las formas no se imponen, sino que se negocian en el tiempo. Por ejemplo, en una instalación biointeractiva, el cuidado no

es solo estético: es logístico, técnico, afectivo. Implica mantener viva una planta, una conexión eléctrica, un flujo de datos. Este tipo de presencia sostenida es ya una forma de resistencia frente a la obsolescencia programada. Es una forma de recordar que lo digital también puede ser un lugar para la fragilidad, la interdependencia y la escucha.

B- Fragilidad como potencia: dispositivos para habitar lo digital

En un ecosistema saturado de información, prestar atención no es simplemente una facultad cognitiva: es una toma de posición política. Elegir qué escuchar, a qué prestar tiempo, qué ignorar, ya es una forma de modelar el mundo. Y el arte tiene un papel esencial en esta ecología de la atención.

Mis obras no buscan imponer un mensaje cerrado, sino generar espacios donde puedan surgir interacciones imprevistas, donde la percepción se ralentice y se desplace. El objetivo no es ofrecer respuestas, sino desplegar preguntas sensibles, abrir canales de escucha entre organismos, dispositivos, humanos y no-humanos. Un sensor puede convertirse en un oído, una I.A en un mediador experimental, si se las desvía de su función predictiva y se las orienta hacia lo relacional. En ese sentido, mis instalaciones son más que objetos: son dispositivos de percepción.

Como lo plantea Tsing (2015), prestar atención a los ensamblajes simbióticos es una manera de rehabitar un mundo dañado sin buscar controlarlo del todo. La atención se vuelve así una práctica de cohabitación, una forma de corresponsabilidad con lo que no podemos entender del todo.

En este contexto, la fragilidad no es sinónimo de fallo, sino de apertura. Me interesa una ecología digital donde lo inestable, lo precario, lo no calculable sean considerados valores estéticos y políticos. Lo contrario de un ideal tecnocrático de control.

¿Y si las formas digitales no fueran sólidas ni inmutables, sino porosas, sensibles, transformables? ¿Y si en vez de buscar optimizar

cada proceso, aceptáramos la coexistencia con lo ambiguo, lo ruidoso, lo que no se deja reducir?

Esta estética de la fragilidad se manifiesta en instalaciones donde los organismos vivos coexisten con dispositivos electrónicos en condiciones de interdependencia: si uno falla, el sistema entero cambia. La obra, entonces, no se muestra: se habita.

No se trata de proponer una solución verde o de retornar a una naturaleza idealizada, sino de crear zonas de posibilidad donde lo digital pueda ser también afectivo, ético, sensible. De imaginar, como lo plantea Hui, una technodiversidad: una multiplicidad de maneras de pensar y hacer tecnología fuera del paradigma instrumental dominante.

VI. Conclusión: reinventar nuestras relaciones, no solo nuestras formas

En este contexto tecnológicamente saturado, donde lo vivo corre el riesgo de ser absorbido por lógicas de virtualización, instrumentalización o predicción, el arte se enfrenta a un dilema crucial: ¿cómo seguir creando con lo orgánico sin reducirlo a un objeto de control ni a una imagen estetizada? ¿Es posible reinventar nuestras relaciones con lo vivo — vegetal, técnico, algorítmico — sin replicar los esquemas extractivistas del capital cognitivo?

En lugar de proponer una solución en el sentido clásico del término —tecnológica, formal o funcional—, esta investigación se inscribe en un enfoque simpoiético, tal y como lo reformuló Haraway: un «hacer con», situado, interespecífico, en el que los seres humanos, los algoritmos, los materiales y los organismos coproducen formas en constante evolución. Lejos de un modelo de ingeniería orientado a la resolución de problemas, se trata aquí de proponer una forma-proceso, un ecosistema estético abierto que encarna las tensiones, las fricciones y las codependencias entre lo vivo y lo técnico.

En este contexto, la «solución» se convierte en una situación: un terreno experimental en el que lo sensible, lo mecánico y lo biológico se encuentran sin resolverse. Las obras no pretenden representar o reparar un mundo dañado, sino habitarlo de otra manera, creando dispositivos de coemergencia entre agentes heterogéneos. Las instalaciones se convierten así en entornos de relaciones más que en objetos acabados, en interfaces porosas donde la fragilidad es un motor de transformación y lo impredecible una cualidad activa de lo vivo.

Lo que propone mi trabajo no es una respuesta al desorden del mundo, sino un cambio de paradigma estético: pasar del control a la cohabitación, de la representación a la resonancia, de la optimización a la atención. Cada dispositivo se convierte en un laboratorio de percepción, una zona de escucha ampliada donde se inventan otras ecologías de pensamiento y presencia, otras formas de habitar las tecnologías.

En lugar de tratar de dominar las formas de la vida, se trata de co-construir con ellas situaciones inestables, ambiguas, donde la técnica se convierte en medio de cuidado, soporte de lentitud, vector de co-creación. En este sentido, la propuesta artística no se plantea como una solución, sino como un medio de aparición, como un gesto especulativo que acoge lo inesperado, apoya la vulnerabilidad y reconfigura los vínculos entre el cuerpo, los artefactos y los entornos. Es en este rechazo del solucionismo donde se abre un poder poético, relacional y crítico: un arte como ecología activa, simpoiésica.

Así, mis instalaciones no pretenden representar lo vivo, sino crear entornos de interacción, dispositivos sensibles en los que se aprende a convivir con formas de vida técnicas, vegetales y algorítmicas, sin reducirlas, sin dominarlas, sino escuchándolas.

Referencias

Adamtzky, A. (2022). Language of fungi derived from their electrical spiking *activity. RSOS*, 9(4). https://doi.org/10.1098/rsos.211926

Armet, A. (2024). *Ghostly plants of damaged words. Étude artistique autour de la phytoremédiation et du sol de la ville de Jesenice en Slovénie ou comment apercevoir le sol comme un modèle de création écologique.* Ausarte Upv/Ehu.

Armet, A. (2021). *Nouvelle relation. Art et Technologie au XXIe siècle de la Machine de vision à l'Intelligence artificielle* [Tesis doctoral inédita]. UPV-EHU, Leioa, España.

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway.* Duke University Press.

Bishop, C. (2006). *Participation.* The Mit Press.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman.* Polity Press.

Cache, B. (1995). *Earth Moves: The Furnishing of Territories.* MIT Press.

Chardronnet, E. (2023). *Alizée Armet and the Ghostly Plants of Damaged Worlds.* Makery.info https://www.makery.info/en/2023/11/07/alizee-armet-et- les-plantes-fantomes-des-mondes-abimes/

Cooper, M. (2008). *Life as Surplus: Biotechnology and Capitalism in the Neoliberal Era.* University of Washington Press.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence.* Yale University Press.

Critical Art Ensemble. (1998). *Flesh Machine. Cyborgs, Designer Babies and New Eugenic Consciousness by Critical Art Ensemble.* Autonomedia.

Didi-Huberman, (2010). *Ante la imagen: Pregunta por la finalidad de una historia del arte.* Eds. Cendeac.

Dunne, A. and Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social*

Dreaming. Mit Press.

Foucault, M. (1979). *El nacimiento de la biopolítica*. Fondo de Cultura Económica.

Foucault, M. (1976). *Historia de la sexualidad I: La voluntad de saber*. Siglo ventiuno editores.

Gell, A. (1998). *Art and Agency. An anthropological Theory.* Clarendon Press.

Haraway, J. D. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Eds. Consonni.

Hayles, N. K. (2017). *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious.* Chicago Press.

Hayles, N. K. (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago Press.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman.* Chicago Press.

Hui, Y. (2021). *Art and Cosmotechnics.* Eds e-flux.

Hui, Y. (2016). *The Question Concerning Technology in China. An Essay in Cosmotechnics*. Eds. Urbanomic.

Ingold, T. (2011). B*eing Alive. Essays on Movement, Knowledge and Description.* Routledge.

Lock, M. (2001). *Twice Dead: Organ Transplants and the Reinvention of Death.* University of California Press.

Lucquet-Gad, I. (2024). Alizée Armet : de l'hybride à l'hyperlink (et aller-retour). *Le Quotidien de l'Art.* N°2773 Paris.

Maturana, H. R. & Varela, F. J. (2011). *El árbol del Conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano.* Eds. Lumen.

Mitchell, R.. (2010). *Bioart and the Vitality of Media.* University of Washington Press

Morton, T. (2018). *El pensamiento ecológico.* Eds. Paidós.

Salter, C. (2022). *Sensing Machines.* MIT Press.

Thacker, E. (2004). *Biomedia.* Eds. Univ Of Minnesota Press.

Tsing Lowenhaupt, A. (2015). *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton University Press.

Tung-Hui, H. (2015). A *Prehistory of the Cloud.* MIT Press.

Presencia de las artes del futuro.

A modo de crítica del concepto de «futuro del arte» de Sloterdijk

Leopoldo Tillería

1. Introducción

El artículo pone en juego la posibilidad de que el planteamiento del filósofo alemán Peter Sloterdijk, referido al futuro del arte, posea cierta evidencia en la actualidad, en términos de que lo que él llama "arte del futuro" no sea solo una realidad pronosticada, sino que varios de los tipos de arte que él enumera tengan hoy una expresión directa en la estética contemporánea.

En efecto, en su libro sobre arte y estética, Sloterdijk (2020) indica que en una época como la actual, donde "empiezan a sonar los tambores de una Edad de Piedra interior" (p. 380), el arte carecería de la posibilidad de poder experimentarse simultáneamente con un mínimo común denominador de contemporaneidad, pues cada persona se habría retirado con su derecho a la individuación al espacio que le indicaría su etapa de crecimiento endógeno (Sloterdijk, 2020). Y en este afán, afirma, serían seis los modos de arte que bregarán por sobrevivir y cumplir a cabalidad su misión de ser "un recurso purificador en la economía de la frustración" (Sloterdijk, 2020, p. 384).

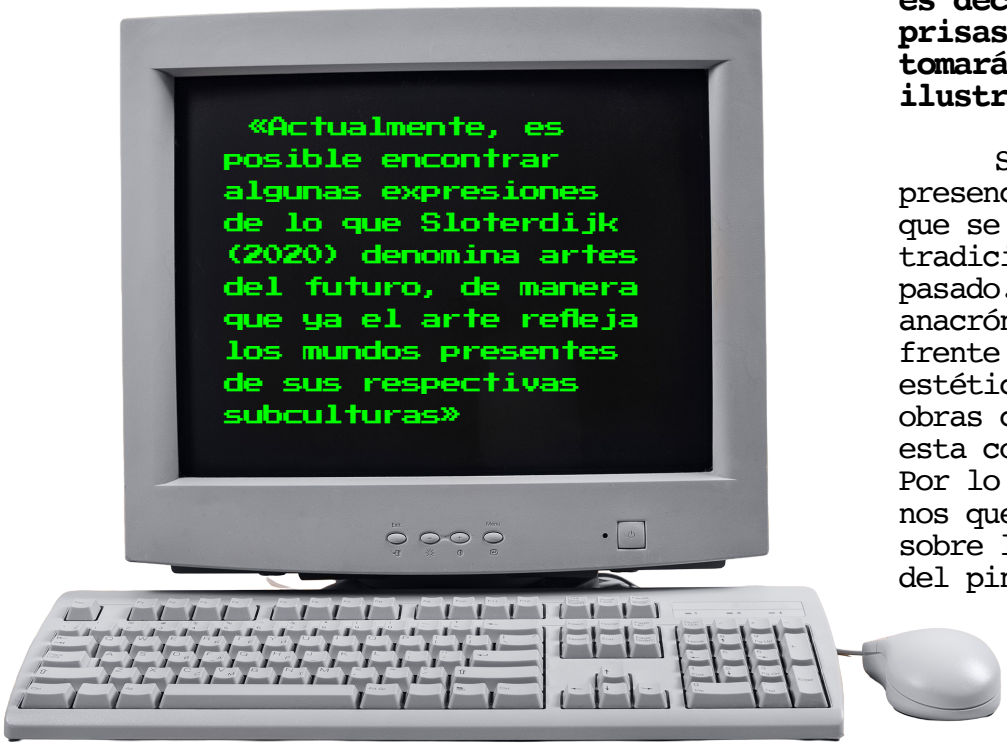
Estas seis expresiones del arte del futuro son, en síntesis, las siguientes: (i) un arte para los latentemente depresivos, es decir, un arte sin prisas apocalípticas que se tomará tiempo para una duda ilustrada; (ii) un arte que se alinee con planes cronológicos de catástrofes o con proyectos New Age; (iii) un arte de la impaciencia y la inmediatez, del «no-saber-qué-más-hacer»; (iv) un arte que en alguna parte determinará un nuevo inicio (del propósito del arte y de sus mecanismos posibles) de una manera arbitraria; (v) un arte que interesará más a los aficionados a los trabajos manuales, en una órbita más lúdica, predominantemente naíf; y (vi) un arte al servicio de lo «bello» y dirigido a un ego crítico, al que no le quedará más remedio que la huida al cinismo.

Respecto de esto, nos proponemos como hipótesis la siguiente: «Actualmente, es posible encontrar algunas expresiones de lo que Sloterdijk (2020) denomina

artes del futuro, de manera que ya el arte refleja los mundos presentes de sus respectivas subculturas».

2. Metodología

El método a seguir es la revisión bibliográfica (Valles, 2003; Gómez-Luna et al, 2014; Reyes, 2020). Los tipos de unidades de análisis a revisar serán el texto de Sloterdijk (2020), algunos sitios web, principalmente galerías de arte, y varios Instagram de artistas contemporáneos. La categoría de análisis que se ha definido es la siguiente: expresiones artísticas contemporáneas de la tipología que Sloterdijk (2020) llama artes del futuro.



3. Resultados

En lo que sigue, describiremos, con cierta profundidad, los tipos de arte del futuro vaticinados por Sloterdijk (2020) que efectivamente tienen una expresión estética en la actualidad.

3.1. Un arte para los latentemente depresivos, es decir, un arte sin prisas apocalípticas que se tomará tiempo para una duda ilustrada

Se trata, acá, de la presenciación de un arte que se ha anclado en las tradiciones y estilos del pasado. Sería, pues, un arte anacrónico que persistirá frente a las nuevas formas estético-estilísticas. Las obras candidatas a cumplir con esta condición son centenares. Por lo mismo, casi por azar, nos quedaremos con el óleo sobre lienzo *El beso*, de 1859, del pintor italiano Francesco

Hayez, obra característica del Romanticismo italiano (Bolaño, 2017), aunque también cabría seleccionar a *la Virgen con el Niño*, de 1285-1308, de Duccio di Buoninsegna, obra típica del Gótico Italiano.

3.2. Un arte que se acomode a uno de los muchos calendarios de problemas, a planes cronológicos de catástrofes o a proyectos New Age[1]

En esta segunda línea, resulta en extremo difícil hallar manifestaciones artísticas que tengan su origen precisamente en una especie de agenda de problemas o en planes cronológicos de catástrofes, salvo expresiones de un arte de distopía estética como el del español Kepa Garraza. Es posible, además, que con el concepto de catástrofe Sloterdijk (2020) tenga en mente algo parecido a una conflagración mundial, a partir de la cual surjan —forzosamente o no- nuevos tipos de arte y de expresiones estéticas.

De lo que sí hay evidencia es del estilo New Age, no así de un género o de una estética que sean excluyentes de este movimiento. Teniendo en cuenta sus principios, inherentes a una religiosidad ecléctica, no es difícil encontrar un arte que los refleje. Así, por ejemplo, el artista visual Alexey Aeon, en una pintura justamente titulada New Age (2017), explora la convergencia entre la abstracción y el surrealismo, permitiendo la aleatoriedad y el aprovechamiento de la capacidad de la mente para encontrar orden en el caos (ArtMajeur, s.f.).

En el ámbito de la música, en cambio, el New Age tiene un camino bastante más adelantado. Artistas como Marcomé, Enya, Deva Primal, Kitaro y Gregorian, entre otros, hace décadas han incorporado en sus producciones la esencia mística de este

1 Según nos dice Díaz (2002), el New Age es una propuesta religiosa ecléctica, la cual retoma planteamientos de las principales tradiciones religiosas, como el budismo, el judaísmo, el hinduismo y el cristianismo, lo mismo que de diversos elementos de las religiones prehispánicas. Sería, pues, una nueva conciencia integral ecológica y holística, que, sin un cuerpo doctrinal preciso y homogéneo, encuentra en la dimensión religiosa su mayor desarrollo como expresión de una espiritualidad panteísta, cósmica e inmanente.

movimiento. Como se ha dicho: "La música New Age no suele tener un ritmo regular ni una dirección rítmica. En cambio, se caracteriza por sonidos instrumentales relajantes, grabados y sintetizados. También incluye sonidos naturales como el sonido de las olas, el viento y los pájaros" (Lohman, 2023, párr. 15).

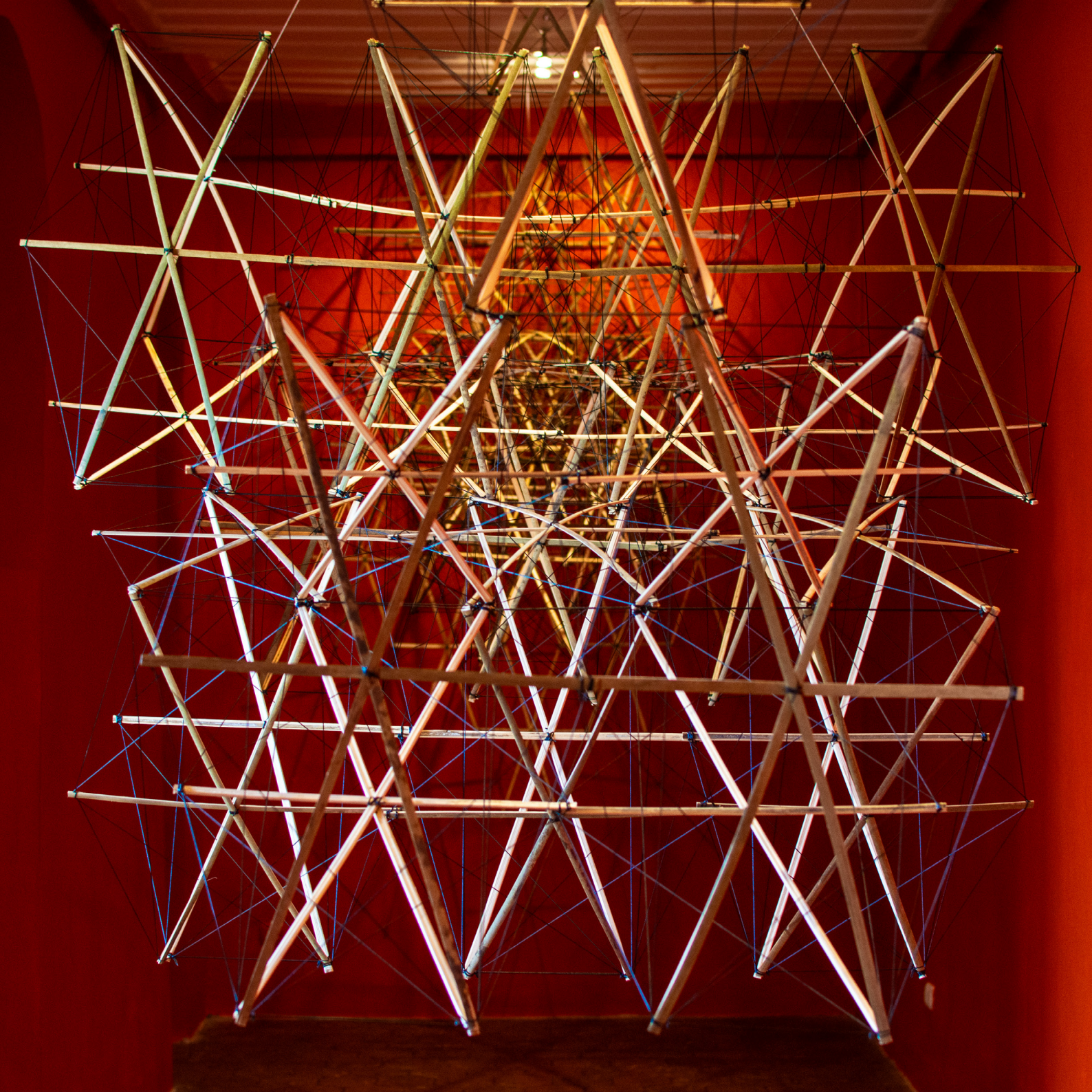
3.3. Un arte que en alguna parte determinará un nuevo inicio de una manera arbitraria

Vemos en este tipo de arte futuro, por así decir, una reinvención completa de la relación entre poiesis y aisthesis. Una forzada representación de la representación, o, si se quiere, una restauración de la representación: un acto institutivo de una nueva relación entre artista y obra. En efecto, si la conexión entre producción de la obra y sensibilidad puede cambiar en su sentido más fundamental, esto implica que los mecanismos de producción del arte y la taxonomía de sensaciones atribuibles a la recepción de la obra, pueden adoptar materiales, técnicas, soportes y representaciones hasta ahora no reconocidas —al menos no oficialmente- por la cultura o subculturas dominantes.

Al respecto, nuestra convicción es que, más allá de esta consideración como un pequeño cenotafio, la animita puede ser leída igualmente como una obra de arte, justamente porque supone un mecanismo diferente de creación de la obra, edificada en las más diferentes materialidades, formas y estilos, generando en su entorno sensaciones no solo asociadas al recuerdo del fallecido, sino otras que incluso rozan la festividad, el agradecimiento o, en el marco de las estéticas negativas, el desagrado y la repulsión.

3.4. Un arte más propio de aficionados a los trabajos manuales, que juegue con los materiales y las influencias de un punto de partida accidental, predominantemente naíf

Esta es la tercera y última expresión estética que, creemos, se traduce en la actualidad en obras de arte palpables, si bien con una proyección indeterminada hacia el futuro.



El ejemplo es el de la artista, profesora de artes visuales y fotógrafa chilena, Marcia Barrientos[2], quien en su página web, entre innumerables y bellos cuadros decorativos (cuadros y retratos naíf, cuadros de mascotas, cuadros de acuarelas, cuadros de naturaleza, cuadros de familia y otras aplicaciones como cuadritos de flores, cajitas pintadas a mano y cuadros relojes), exhibe un tipo particular de arte, al que ella llama «arcilla polimérica». Esta técnica –explica la artista- también se denomina fimo o cerámica plástica: "Es un material versátil que permite crear joyas artesanales como pendientes y colgantes, además de esculturas, miniaturas, piezas decorativas, toy art, llaveros, collares y un sinfín de cosas…" (Barrientos, 2020, párr. 1)[3].

La pregunta correcta es: ¿qué ocurre con las otras dos artes del futuro que Sloterdijk (2020) ha profetizado como aquellas que agitarán un potencial utópico y antropológico que entraña una misteriosa disfuncionalidad? La respuesta solo puede provenir de la realidad, no de la teoría. Y, en este caso, la realidad nos dice, a partir de los recursos de esta investigación, que no existen, con claridad suficiente, expresiones estético-artístico-estilísticas que den cuenta de un arte impaciente del «no-saber-qué-más-hacer» o de un arte al servicio de lo «bello»

2 Profesora de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica de Chile y "Artista de Fotografía" otorgado por la FIAP. Integrante del fotoclub de Osorno y secretaria de la Federación Nacional de Fotógrafos de Chile y FIAP. Ha efectuado cursos de perfeccionamiento en educación Artística en The University College of St. Mark & St. John, en Plymouth, Inglaterra y en la Escuela de Cultura de Midgard, Umea, Suecia a través de proyectos de intercambio artísticos culturales entre ambos países. En el 2010 se especializo en Arteterapia en la Universidad de Chile. Como docente se ha dedicado a realizar clases de artes visuales y talleres de fotografía en las Universidades de Los Lagos, Universidad Santo Tomás y Universidad San Sebastián de la ciudad de Osorno. Realizó clases en el colegio Blas Pascal School y Liceo Carmela Carvajal de Prat de Osorno (Barrientos, s.f.).

3 El sitio web de Marcia Barrientos es https://www.marciabarrientos.cl/

y dirigido a un ego crítico que deba convertirse al cinismo, a cambio de un café intacto donde reunirse. El primero, hablaría de un arte que ha abarcado una totalidad estético-estilística completa o, si se prefiere, totalitaria; y el segundo, todo indica, una vuelta a las artes con un leve tufillo a la Belle Époque.

4. Conclusiones

Lo principal de este apartado es la confirmación o refutación de nuestra hipótesis. Conviene pues, reiterarla:

«Actualmente, es posible encontrar algunas expresiones de lo que Sloterdijk (2020) denomina artes del futuro, de manera que ya el arte refleja los mundos presentes de sus respectivas subculturas».

Es palmario que la hipótesis se ha ratificado, pues se han ofrecido los argumentos necesarios para sostener que en la actualidad es posible encontrar algunas expresiones de lo que el filósofo Sloterdijk (2020) llama artes del futuro, lo que significa, contraviniendo la tesis del germano, que no es que estas artes no estén presentes en la actualidad, sino que, por el contrario, ya hay evidencia de su manifestación. Si este ha sido o no un error de cálculo del profesor de estética, es una cuestión discutible y bastante improbable. Lo más seguro, es que en estos últimos años la idea de arte —y el arte mismo, en cuanto poiesis- haya avanzado mucho más velozmente que el resto de las humanidades y de las ciencias, e, incluso, que las mismas actividades cotidianas del ser humano.

Con relación a los cuatro tipos de artes del futuro que nuestra analítica ha podido demostrar como artes del presente, hay varias consideraciones que hacer:

Primero, que «el arte de la duda ilustrada» nos sigue conectando con la tradición, por mucho que en el futuro el concepto de estética se transforme o que el propio concepto de arte y de obra no tenga nada que ver con el que hoy reconocemos. La tradición entonces, desde los grandes maestros del gótico hasta el pop art estadounidense, siempre será parte del futuro del arte.

Segundo, que el arte asociado a los «proyectos New Age» se muestra hoy con meridiana claridad, porque el New Age, como movimiento o como filosofía o como gran proyecto, ya lleva más de medio siglo desde su aparición, de modo que, en sentido lato, no habría mayor contradicción en decir, como lo hace el alemán, que el New Age es un arte del futuro, así como en su momento, haciendo una analogía histórica, el mismo tai chi fue considerado una práctica del futuro.

Tercero, que el arte que Sloterdijk (2020) denomina de «un nuevo inicio mediante una manera arbitraria», ha sido vinculado con las animitas americanas precisamente por su coqueteo reciente, en su levantamiento y decoración, con ciertos estilos que van desde el naíf hasta la estética cotidiana, pasando por el Art Decó y el minimalismo.

Cuarto, que el arte considerado «más propio de aficionados a los trabajos manuales y predominantemente neo-naíf», revela, con cierta nitidez, que las artes visuales como la pintura, la escultura, la arquitectura, el tejido, la orfebrería, la cerámica, la cestería, el arte plumario para tocados y escudos de los aztecas, la joyería y la iluminación de manuscritos, entre tantos otros, tenderán en el futuro a condensarse o a consolidarse como un solo arte, una única plástica, que haga del estilo naif una suerte de re-vinculación del arte con lo más primitivo e ingenuo de nuestra humanidad.

Referencias

ArtMajeur (s.f.). *New Age.* https://www.artmajeur.com/aeon/es/obras-de-arte/15145003/new-age

Barrientos, M. (2020.). *Marcia Odeth Barrientos Rosas*. https://www.marciabarrientos.cl/marcia-barrientos/

Bolaño, E. (13 de diciembre de 2017). *El beso. Un cuadro romántico en todos los aspectos de la palabra.* 10! https://historia-arte.com/obras/el-beso-hayez

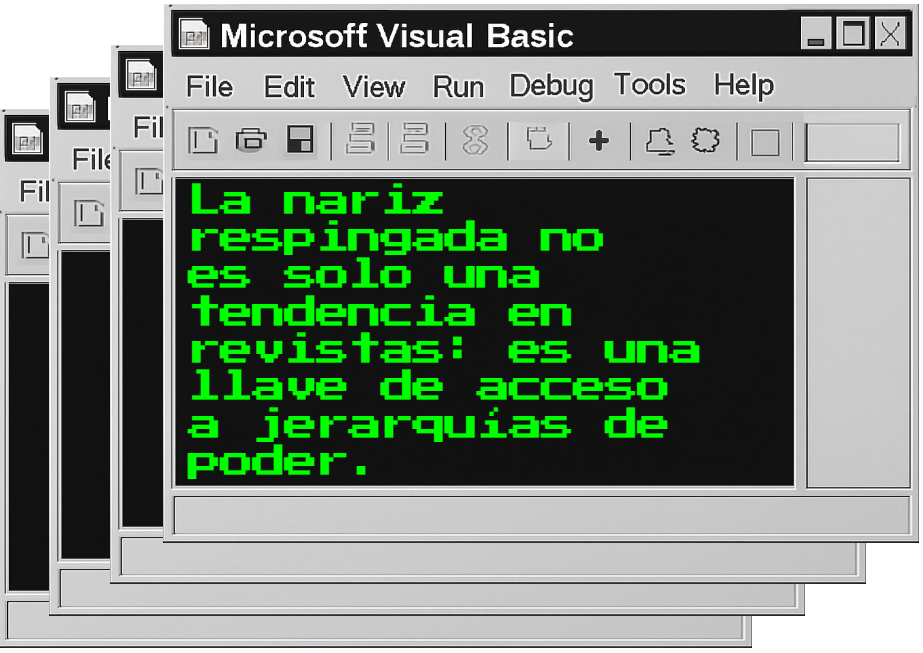
Díaz, E. (2002). Nueva Era: una religión para la polis posmoderna. Antropología *Revista Interdisciplinaria del INAH,* (68), 44-49. https://revistas.inah.gob.mx/index.php/antropologia/article/view/4969

Gómez-Luna, E., Navas, D., Aponte-Mayor, G. y Betancourt-Buitrago, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 81(184), 158-163. https://doi.org/10.15446/dyna.v81n184.37066

La nariz respingada

no es estética, es política

Carla Ramos



La nariz respingada no es solo una tendencia en revistas: es una llave de acceso a jerarquías de poder. Hoy, al navegar por Instagram, TikTok o BeReal, este rasgo, presentado como moda, revela una dimensión política profunda. Más que armonía estética, se ha convertido en un signo de aspiración a un ideal de poder occidental.

Aunque los cánones de belleza cambian constantemente, piénsese en los ideales de los años 60 frente a los actuales, ciertos rasgos persisten o reaparecen como símbolos de lo que se considera bello, siempre ligados a estructuras de poder. El cuerpo, en este contexto, se vuelve territorio de estudio. La estética corporal suele asociarse con armonía, proporción y blanquitud; rasgos que, históricamente, han caracterizado como bello a un hombre o mujer.

Para Butler (1990), el cuerpo es performativo:

> el género no es algo que uno es, sino algo que uno hace, una serie de actos repetidos que construyen la apariencia de una esen-

> cia estable. Los cuerpos son producidos y regulados por normas sociales que los inscriben en redes de poder (p. 173).

Así, los ideales de belleza corporal, como la nariz respingada, funcionan como puentes hacia la categorización del poder y la inclusión social, representando normas inalcanzables que reflejan valores culturales. Dado que no se cumpla con el estándar, el sujeto se verá aturdido, atacado e infravalorado dentro de la sociedad.

Por su parte, América Latina y otros países occidentales reflejan claramente este fenómeno, que, aunque a primera vista estético no deja de ser impulsado por un enraizamiento político. Así Bolívar Echeverría (2011) dice sobre la blanquitud que, hay una especie de prototipo de ser humano occidental, en su figura más simple y elemental, que está siendo postulado ahora como el ideal de lo humano universal, y que trata de imponerse también en la América Latina. Este prototipo de ser humano tiene que ver con un ethos, una forma de ser y estar en el mundo en donde legitima las conductas que se apegan a los valores de la civilización regida por el capital.

Según Echeverría (2010) "la blanquitud —que no la blancura— es la consistencia identitaria pseudoconcreta destinada a llenar la ausencia de concreción real que caracteriza a la identidad adjudicada al ser humano por la modernidad establecida" (p. 10). De este modo se logra una mistificación de conductas propias del sujeto latinoamericano quien estará en constante lucha identitaria y a su vez forzado desapercibidamente por el sistema capital en encajar en el concepto de blanquitud y despojarse de su identidad.

De esta manera, el cuerpo se convierte en reflejo crudo de un proceso colonizador que no parece terminar, lo particular de este proceso, es que no viene con violencia física y más aún ni siquiera se presenta como tal. Al contrario, viene de manera personificada, con carácter amable y de forma masiva, con mensajes tan sutiles pero poderosos que llevan al sujeto

a querer despojar su identidad, cambiar su nariz, sus labios, su cabello, etc. Terminando así con un sujeto irreconocible a consecuencia de pertenecer a cierta clase social o grupo de personas (que, por lo general, pertenecen a un estatus social alto) y siguiendo un discurso de lo a primera impresión parecería seguir a la belleza.

Si bien se puede pensar que para evitar esto existen campañas de body positive en donde se destacan la diversidad corporal, la realidad es que no va más allá de una idea utópica de inclusión cargada de marketing, pues la sociedad aún refleja necesidad desmedida por pertenecer a un canon de belleza preestablecido. Esto ocurre porque la belleza está impuesta por pilares estructurales difíciles de romper. Si estudiamos el concepto de belleza de los griegos (siglo V) notaremos que la narrativa es distinta, sin embargo, el objetivo es el mismo, buscamos llegar al ideal de belleza vigente, aun si eso quiere decir que necesitamos intervención quirúrgica y mucho dinero.

Esta necesidad no surge de la mera búsqueda de belleza; plantea una pregunta más profunda: ¿de dónde nace este imperativo estético que regula cuerpos y deseos? La belleza corporal no sería deseada si quien la posee no encajase también en otros estándares políticos, sociales y económicos.

Ser bello corporalmente en el siglo XXI no solo requiere de rasgos biológicos o genética sino de procedimientos específicos para llegar a un estándar de belleza cada vez más inalcanzable. Microblading, rinoplastias, liposucciones, peeling, liftings son palabras cada vez más escuchadas, dado que se necesitan de aquellas para llegar a acercarse a dicho estándar.

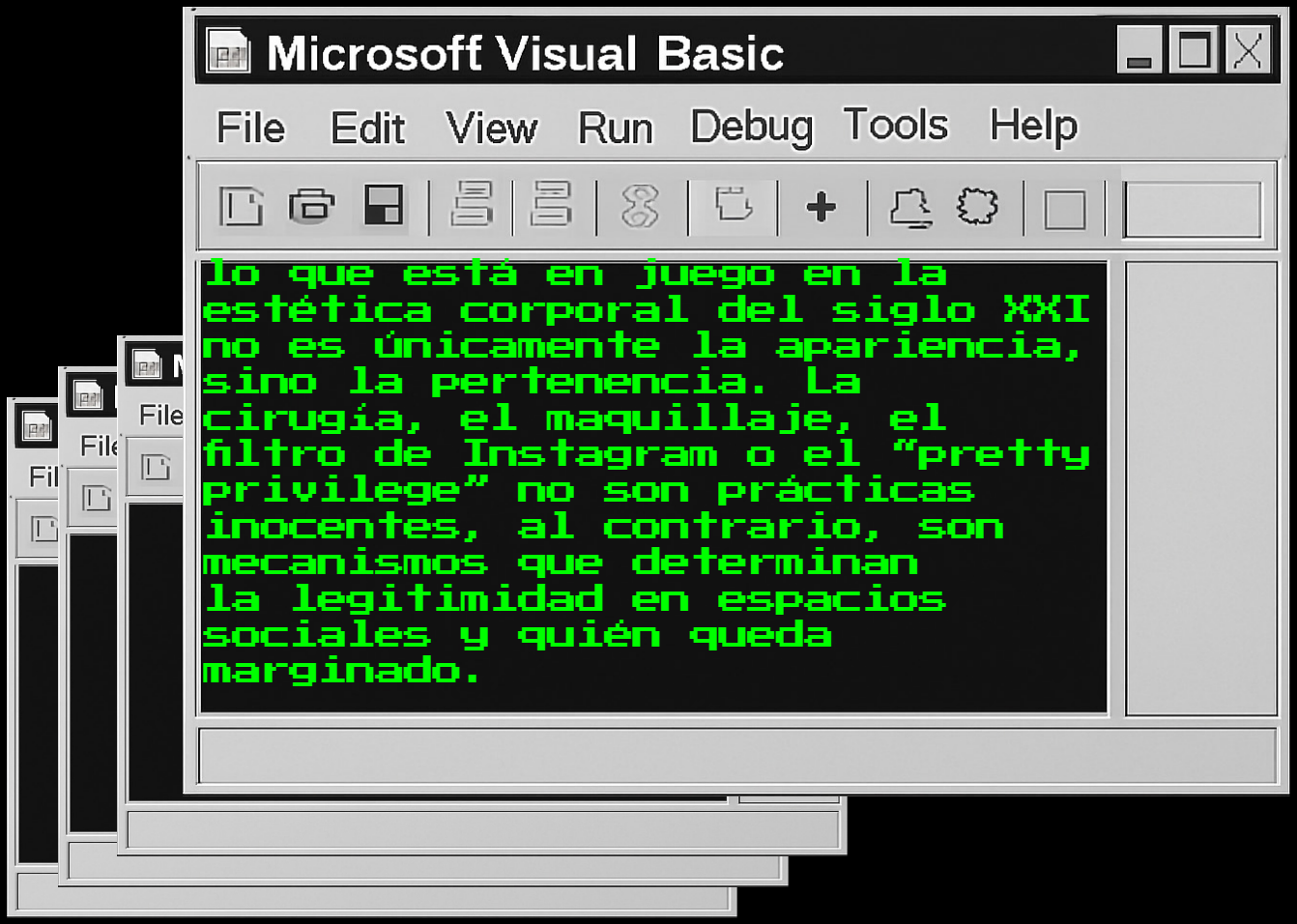
La meta es clara cuando la belleza funciona como herramienta de poder, no es raro escuchar pretty privilege para llamar a este fenómeno que se ve micro proyectado en cosas cotidianas en la sociedad, y de la cual muchas personas se sienten orgullosas. Cabe recalcar que la belleza no es el problema,

este surge a partir de las bases estructurales requeridas (occidentales) y su fin. Pasa de tener una intención estética a una intención política, convirtiendo el lado más estético del cuerpo en algo vacío y sediento de pertenencia.

El problema con la realidad es que este deseo está instaurado tan profundamente que es imposible (para muchos) darse cuenta de que como explicaba Bourdieu (1998), en realidad, los grupos más selectivos prefieren ahorrarse la brutalidad de las medidas discriminatorias y acumular los encantos de la aparente ausencia de criterios, que deja a los miembros del grupo la ilusión de una elección fundada en la singularidad de la persona, y las garantías de la selección, que asegura al grupo el máximo de homogeneidad (Bourdieu, 1998, p. 161). Presentándonos así un punto de vista mucho más real que el tan solo vivir para la belleza. Es más, es naturalizar ciertos rasgos, como la nariz respingada, bajo la ilusión de que son elecciones libres o expresiones de individualidad. En realidad, esta supuesta libertad asegura la homogeneidad del grupo y refuerza jerarquías sociales.

Dejando así claro la intencionalidad de la estética corporal del siglo XXI, no es solo un capricho, es un signo que enmarca sigilosamente las normas de poder. Echeverría muestra que la blanquitud funciona como un ideal universalizante que, bajo el disfraz de lo humano, impone una homogeneidad cultural y política en América Latina. Y Bourdieu (1998) deja en evidencia que la exclusión más eficaz no necesita expresarse en prohibiciones explícitas, sino que se reproduce en los gestos, los gustos y los criterios aparentemente libres que aseguran que solo unos pocos accedan al privilegio.

Así, lo que está en juego en la estética corporal del siglo XXI no es únicamente la apariencia, sino la pertenencia. La cirugía, el maquillaje, el filtro de Instagram o el "pretty privilege" no son prácticas inocentes, al contrario, son mecanismos que determinan


Microsoft Visual Basic
File Edit View Run Debug Tools Help
lo que está en juego en la estética corporal del siglo XXI no es únicamente la apariencia, sino la pertenencia. La cirugía, el maquillaje, el filtro de Instagram o el "pretty privilege" no son prácticas inocentes, al contrario, son mecanismos que determinan la legitimidad en espacios sociales y quién queda marginado.

la legitimidad en espacios sociales y quién queda marginado. La política de los cuerpos opera con tanta sutileza que muchos la perciben como aspiración personal, cuando en realidad se trata de un mandato colectivo que responde a estructuras coloniales, capitalistas y patriarcales.

Frente a este fenómeno, el cuerpo se convierte en un campo de batalla donde se libra una lucha silenciosa entre identidad y homogeneización, entre resistencia y sumisión. La pregunta que queda abierta no es si la belleza seguirá siendo un ideal pues eso es casi inevitable, sino si seremos capaces de reconocer en ella el dispositivo político que es y de construir alternativas donde la diversidad no se quede en las pantallas de marketing, sino una práctica real de emancipación. Solo entonces la estética ocupa un lugar intencional de reverencia la belleza y dejará de ser la máscara amable del poder y podrá convertirse en una afirmación auténtica de la pluralidad humana.

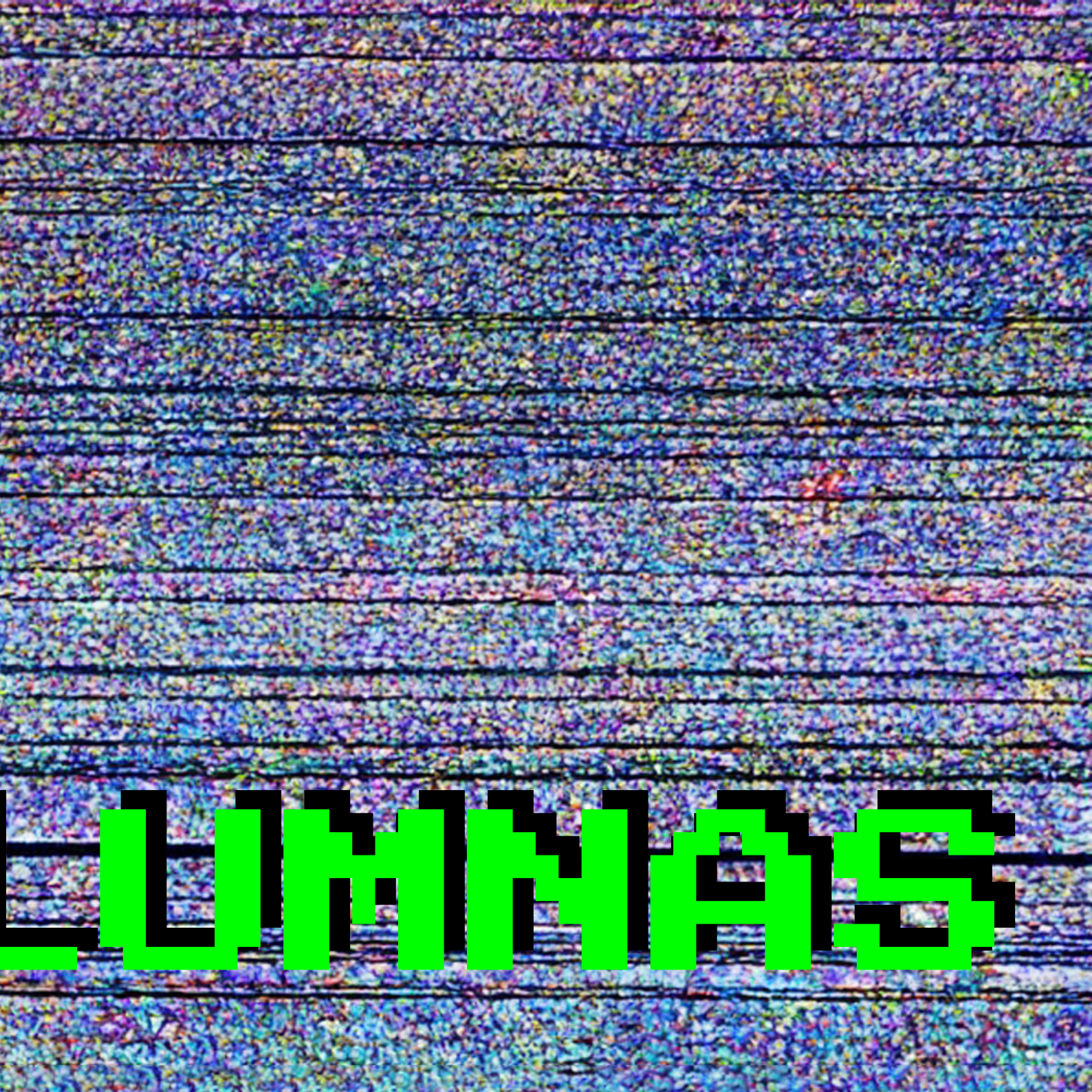
La verdadera pregunta no es si podremos aceptar otros rasgos como bellos, sino si lograremos romper la lógica misma del canon universal que convierte lo diverso en mercancía y lo singular en defecto. Reconocer rasgos propios —narices grandes, cejas angulosas, pieles mestizas— no debería ser un simple giro estético, sino un gesto de emancipación que cuestione el mandato de la blanquitud y del capital, y afirme la pluralidad humana más allá de la máscara amable del poder.

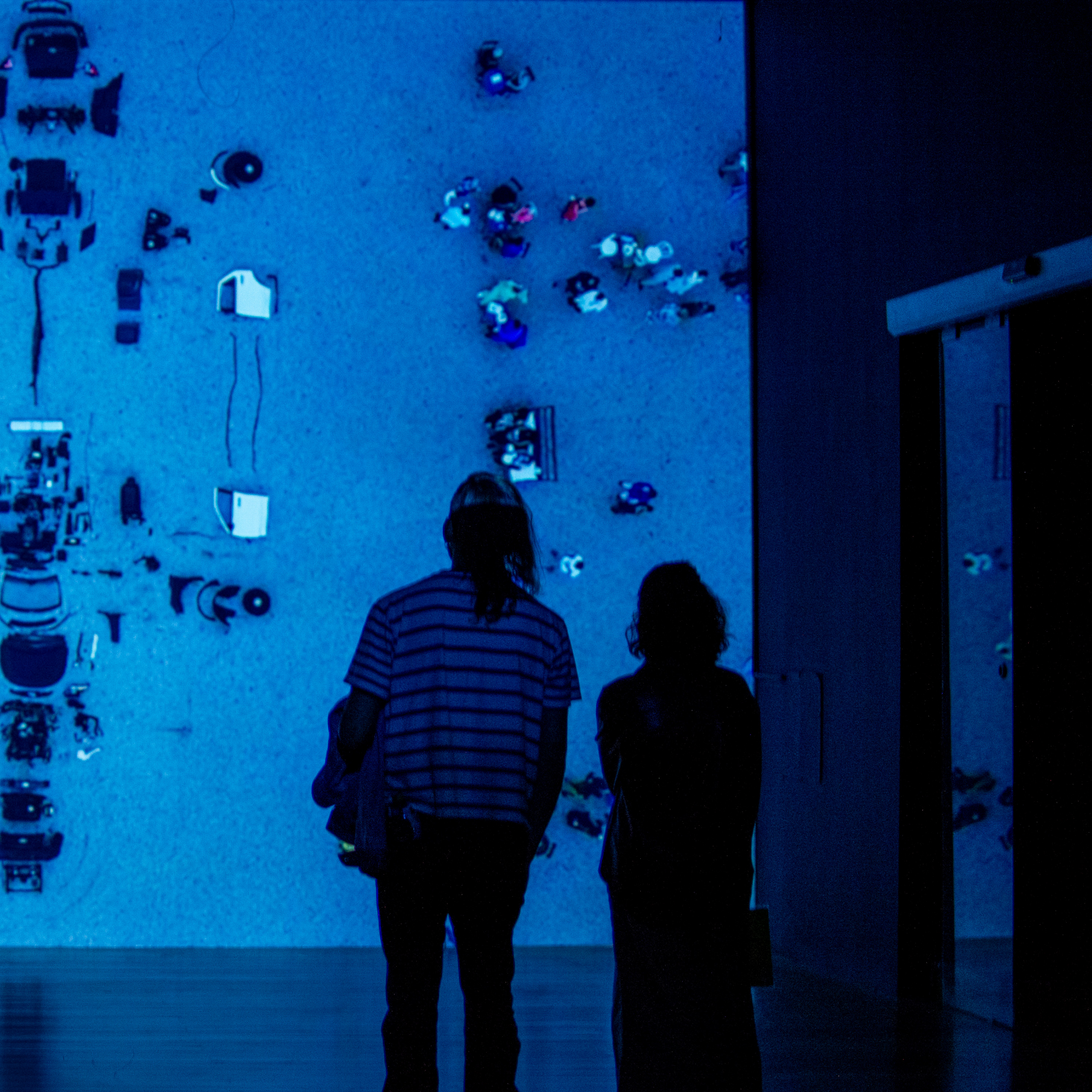
Referencias

Bourdieu, P. (1998). *La distinción: Criterios y bases sociales del gusto.* Grupo Santillana de Ediciones.

Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity.* Routledge.

Echeverría, B. (2010). *Modernidad y blanquitud.* Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras.


LUMIAS



La nostalgia digital: estética retro en la era del simulacro

Juan Fernando Bermeo

En los últimos años, ha surgido un fenómeno cultural que se manifiesta con fuerza en la industria del entretenimiento digital: el regreso nostálgico a estéticas retro, especialmente visibles en videojuegos y series de televisión. Títulos como *Shovel Knight* y producciones como *Stranger Things* ejemplifican este resurgimiento, recuperando estilos visuales, narrativas y sonoridades propias de décadas pasadas. Como señala un análisis reciente sobre la nostalgia digital, esta tendencia a captar la atención del público crea una conexión emocional profunda, apelando a recuerdos colectivos y personales (Dool Agency, 2025). Dicho fenómeno no debe ser entendido como una moda pasajera, sino, más bien, como una forma de resistencia simbólica frente a la aceleración tecnológica contemporánea, leída desde las teorías del simulacro de Jean Baudrillard y la crítica posmoderna de Fredric Jameson.

La estética retro, con su particular oferta visual y simbólica, propone un espacio donde lo tecnológico y lo cultural se entrelazan, redefiniéndose mutuamente en la experiencia digital. Entonces, se debe analizar cómo, en la era de la inteligencia artificial y la hiperconectividad, la nostalgia se convierte en una estética propia del simulacro —es decir, una copia sin un referente original— que cuestiona nuestra relación con la realidad y con el tiempo histórico.

Lo retro en medios digitales, actualmente, se caracteriza por el uso deliberado de elementos visuales y estilísticos que remiten a tecnologías y formas

culturales del pasado, tales como gráficos pixelados, paletas limitadas de colores o temas ambientados en los años 80 y 90. En videojuegos, esto se traduce a menudo en mecánicas simples pero cuidadas y un estilo visual que evoca las primeras consolas, como se observa en *Shovel Knight,* un título que "respeta y homenajea la jugabilidad clásica mientras incorpora innovaciones modernas" (Moreno, 2015). Por su parte, en las series de televisión, producciones como Stranger Things recrean ambientes ochenteros con una mezcla de horror, ciencia ficción y drama, en una constante búsqueda de fidelidad estética y, como no, activar un sentimiento de familiaridad y reencuentro con un pasado idealizado (cjaeltv, 2024).

En este contexto analítico, resulta fundamental reconocer que videojuegos y series de televisión, cuando son creados con una intención comunicativa y estética, trascienden la condición de mercancías lúdicas para erigirse en manifestaciones artísticas de gran complejidad. Su configuración implica decisiones estéticas, narrativas y simbólicas que responden a intenciones creativas, equiparables a las que se gestan en el cine, la pintura o la literatura. Palavecino (2022) afirma: "el videojuego se ha transformado en un poderoso medio de expresión artística que admite distintas configuraciones, estrategias de producción, estilos visuales, formas de participación y públicos" (p. 91). Esta mirada permite comprender que la estética retro en estos medios no constituye una mera evocación del pasado, sino un dispositivo para explorar emociones, identidades y memorias desde una lógica artística contemporánea. Además, series como *Stranger Things* no limitan su gesto a citar referencias culturales: las desarman y vuelven a ensamblar mediante guion, dirección de arte y banda sonora que establecen un diálogo estético con el espectador. La paleta visual, la textura sonora y el perfil de los personajes forman parte de un lenguaje cuyo objetivo es producir una experiencia emocional y simbólica. En esa medida, videojuegos y series reclaman ser leídos desde su condición de arte: procesos

donde confluyen técnica, estilo y reflexión cultural. Esta mirada deviene la nostalgia retro en una poética del simulacro que, lejos de ser moda efímera, resignifica el pasado como obra presente.

La tendencia estética retro se inscribe en un contexto cultural más amplio donde la nostalgia digital funciona como un mediador simbólico entre el presente y un pasado que se ha convertido en objeto de deseo. La forma en que se recrea lo retro va más allá de la imitación: se trata de una reformulación que trasciende el recuerdo para convertirse en experiencia estética, cargada de significados y afectos (Maté, 2025). Así, la estética retro opera como un lenguaje sensible que, en medio de las vertiginosas transformaciones tecnológicas, ofrece un ancla para la identidad y la memoria colectiva.

El concepto de simulacro, central en la obra del filósofo Jean Baudrillard, es fundamental para entender la dinámica estética de la nostalgia digital. Según Baudrillard, el simulacro no es una simple copia o imitación de la realidad, sino una representación que ha perdido su conexión con un referente original, creando una nueva realidad autónoma o hiperrealidad. En sus palabras, "ya no vivimos en un mundo de realidad, sino en un mundo de simulacros, donde lo real ha sido reemplazado por signos de lo real" (Figuera, 2025, párr. 1). Esta idea permite comprender cómo la estética retro, lejos de revelarse nada más como una evocación fiel del pasado, actúa como una simulación que produce una experiencia que es a la vez familiar y artificial.

Baudrillard distingue cuatro etapas en la evolución del simulacro, desde la réplica fiel hasta la eliminación del original y la instauración de una realidad hiperreal. Este proceso es visible en la cultura digital y en los videojuegos, donde los entornos y símbolos no remiten a un mundo tangible sino a un imaginario construido que actúa como una realidad paralela (Girondin, 2025). En este sentido, la nostalgia digital puede ser interpretada como una forma de hiperrealidad

que sustituye el recuerdo del pasado con una representación fabricada y atractiva para el usuario contemporáneo.

Por su parte, Fredric Jameson aborda la estética posmoderna señalando que vivimos en una cultura marcada por la pérdida de historicidad y el predominio del pastiche, entendiendo este como una "imitación sin sentido de estilos anteriores" que limita la capacidad crítica y creativa. La nostalgia retro se inscribe en esta lógica, pues reproduce estilos pasados sin cuestionar ni transformar sus significados originales, generando una arquitectura cultural que se ocupa más de la superficie que de la profundidad (Vaskes Santches, 2011).

Desde ambos enfoques, la nostalgia digital se entiende como una creación contemporánea que, más que evocar tiempos anteriores, exhibe las paradojas del momento cultural y digital que la genera.

La estética retro, en su función como simulacro, no pretende representar auténticamente el pasado, más bien parece generar una experiencia que se percibe como estética y emocionalmente significativa en el presente. Las producciones como *Stranger Things y Shovel Knight* ejemplifican cómo la nostalgia opera como una "resistencia simbólica" frente a la aceleración tecnológica contemporánea, ofreciendo al consumidor una realidad alternativa que es a la vez familiar y novedosa (Maté, 2025). Al reproducir formas y estilos de épocas anteriores, estas obras funcionan como "copias sin un original", creadas para satisfacer deseos y afectos más que para reconstruir fielmente la historia (Girondin, 2025). En *Stranger Things*, la evocación de elementos culturales de los años 80 —música, vestuario, escenarios— conforma un universo que Baudrillard podría llamar hiperreal, donde se funden la memoria y la invención (cjaeltv, 2024). De modo similar, Shovel Knight rehace la jugabilidad y estética de juegos clásicos de 8 y 16 bits, pero con innovaciones que lo alejan de ser una simple imitación, constituyendo una realidad lúdica autónoma (Moreno, 2015). Otros videojuegos incorporan la

estética retro como simulacro para ofrecer experiencias imitativas que apelan a la nostalgia sin reproducir fielmente el pasado. *Cave Story* (2004), por ejemplo, se nutre de la tradición de los títulos clásicos integrando gráficos pixelados y mecánicas de juegos de 8 bits, pero lo hace con una narrativa y diseño modernos, convirtiéndose en un referente de la escena indie (Tones, 2025). Juegos como *Sonic Mania* (2017) retomaron en su momento explícitamente la jugabilidad y dificultad de la era 8-16 bits, pero con tecnologías actuales que mejoran la experiencia, mostrando cómo la nostalgia es también un ejercicio de reinterpretación que crea un nuevo mundo lúdico autónomo.

En el cine y la televisión, similares procesos pueden observarse en producciones como *Ready Player One o Tron: Legacy*, que homenajean las formas digitales clásicas y la cultura pop de décadas pasadas mediante universos hiperreales. Su uso del pixel art, bandas sonoras sintéticas y referencias estéticas retoma ¨las posibilidades de los alcances de la realidad virtual para ofrecer un curioso relato de aventuras que rinde un tributo a la nostalgia y al escenario gamer" (Fernández Fabela, 2018, s.p.). Así, la proliferación de estos ejemplos en diversas plataformas confirma que la nostalgia retro funciona como una estrategia cultural que refleja las tensiones entre aceleración tecnológica, memoria colectiva y experiencia subjetiva.

Esta práctica estética también pone en cuestión la autenticidad y la originalidad en el arte digital, pues la nostalgia cultural puede convertirse en una herramienta crítica que transforma la experiencia artística en una evocación emocional, desplazando el referente histórico en favor de la forma y la conexión afectiva (Lau, 2025). La nostalgia digital es tanto un fenómeno estético como un signo cultural de nuestra época de simulacros, en la que la reproducción y la simulación imitan y crean, a la vez, nuevas realidades emocionales y simbólicas.

Pero, hay que decir que la estética retro en la cultura digital no solo es un

La nostalgia contemporánea no remite a una experiencia vivida, sino a una construcción estética del pasado que nunca existió, una ficción reconfortante frente a la incertidumbre del presente

fenómeno estético, sino que tiene profundas implicaciones filosóficas y culturales que atraviesan nociones de autenticidad, temporalidad y creatividad. La nostalgia contemporánea no remite a una experiencia vivida, sino a una construcción estética del pasado que nunca existió, una ficción reconfortante frente a la incertidumbre del presente. Esto genera una paradoja en la que el presente "parece insuficiente y el futuro, inalcanzable", lo que conduce a un refugio simbólico en imágenes y referencias del pasado que son, en esencia, simulacros diseñados para evocar emociones.

Este estado, descrito por Baudrillard, "ya no se trata de imitación, ni de duplicación, ni siquiera de parodia. Se trata de sustituir los signos de lo real por lo real mismo" (Baudrillard, 1981/1994, párr. 4). La reproducción constante de imágenes nostálgicas en videojuegos y series se convierte en un mecanismo que a la vez conecta y desconecta, proporcionando una experiencia de pertenencia virtuosa pero también estableciendo una trampa de insatisfacción perpetua. La cultura digital, con su saturación de signos y simulaciones, erosiona la capacidad de imaginar futuros alternativos, como señala también Bauman en su análisis de la modernidad líquida: "En un mundo donde el cambio es constante, los vínculos emocionales profundos pueden parecer un riesgo" (Figuera, 2024, párr. 3).

En términos creativos, esta estética plantea nuevos retos para la originalidad, pues la imitación y la reiteración de estilos pasados se imponen sobre la innovación radical. Sin embargo, también abre posibilidades para que los creadores exploren nuevos sincretismos entre tecnología y memoria, jugando con mundos virtuales que reconfiguran y resignifican los símbolos culturales clásicos en contextos contemporáneos. "En la era digital ocurre un nuevo ciclo de sincretismo simbólico: distintas tradiciones y mitos se fusionan en las pantallas para producir sistemas simbólicos mixtos que resignifican el pasado" (La Verdad, 2025, párr. 13).

Para resumir, la nostalgia digital y la estética retro son más que una simple moda: constituyen una manifestación compleja del simulacro en la era digital, donde la realidad, la memoria y la creación se entrelazan en espacios hiperreales. A partir de autores como aquellos que se ha mencionado, se entiende la nostalgia no solo como evocación, sino como una forma de simulación cultural que refleja las tensiones de nuestra época caracterizada por la velocidad tecnológica y la pérdida de historicidad.

La cultura digital y sus producciones estéticas, como los videojuegos y las series con estética retro, son terrenos privilegiados para entender estas dinámicas, y ofrecen un laboratorio donde se ponen en juego nuevas formas de creatividad y subjetividad. En este sentido, sería no solo limitado, sino epistemológicamente ingenuo, negarles a los videojuegos la categoría de arte, del mismo modo que sería reductivo excluir a las series de streaming de la esfera cinematográfica. Ambas formas narrativas y visuales operan con lenguajes propios, estructuras simbólicas complejas y una intencionalidad estética que las sitúa dentro del campo de las artes contemporáneas. Este fenómeno de lo retro navegado por la nostalgia funciona como resistencia simbólica y como un espejo crítico que nos invita a cuestionar nuestra relación con el pasado, así como nuestra capacidad para habitar el presente y proyectar futuros.

El desafío para los artistas, creadores y consumidores consiste en reconocer los límites y riesgos de esta nostalgia que puede paralizar o alienar, pero también se puede aprovechar sus potencialidades para construir experiencias estéticas auténticas que dialoguen con la complejidad del tiempo presente y la pluralidad de sentidos en juego, aunque con tanto mirar atrás, no vaya a ser que terminemos programando el futuro en una consola 8 bits.

Referencias

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulations*. University of Michigan Press. https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html

cjaeltv. (s.f.). *La filosofía en Stranger Things*. Scribd. https://es.scribd.com/document/731034216/La-filosofia-en-Stranger-Things

Dool Agency. (2025, enero 7). *Cómo la nostalgia digital crea conexiones emocionales en las marcas*. https://dool.agency/es/como-la-nostalgia-digital-crea-conexiones-emocionales-en-las-marcas/

Fernández Fabela, M. (2018, abril 2). Crítica de "Ready Player One": La nostalgia gamer de Steven Spielberg. *Galakia*. https://galakia.com/critica-de-ready-player-one-la-nostalgia-gamer-de-steven-spielberg/

Figuera, J. D. (2024, noviembre 11). ¿Qué es la modernidad líquida? Según Zygmunt Bauman. *Bloghemia*. https://bloghemia.com/2024/11/que-es-la-modernidad-liquida-segun-2.html

Figuera, J. D. (2025, marzo 11). Jean Baudrillard: ¿Vivimos en una simulación mediática sin darnos cuenta? *Bloghemia*. https://bloghemia.com/2025/03/jean-baudrillard-vivimos-en-una.html

Girondin, M. (2025, junio 11). Concepto de simulacro de Jean Baudrillard. *Atlangue*. https://atlangue.com/concepto-simulacro-jean-baudrillard/

Lau, P. (2025, enero 10). Nostalgia y arte innovador. *Apreciart*. https://apreciart.pe/articulos/nostalgia-y-arte-innovador/

La Verdad. (2025, agosto). El regreso de los símbolos: cómo la cultura digital rescata mitos ancestrales. *La Verdad*. https://laverdad.com.mx/2025/08/el-regreso-de-los-simbolos-como-la-cultura-digital-rescata-mitos-ancestrales/

Maté, D. (2025). Hubo un tiempo que fue. Sobre lo retro y los reenvíos del videojuego a su pasado. *Inmediatec*.

Comunicación, 20(1). https://doi.org/10.18861/ic.2025.20.1.4020

Moreno, D. (2015, abril 24). Análisis Shovel Knight, un caballero andante retro que te conquistará. e*ldiario.es*. https://www.eldiario.es/juegoreviews/analisis/analisis-shovel-knight-pc-psvita-ps3-ps4-wiiu-xbox-one_1_2702537.html

Palavecino, L. (2022). Juegos, videojuegos y artes: historia, conceptos y redefiniciones en la relación entre los universos lúdicos y las prácticas artísticas contemporáneas. *Jangwa Pana*, 22(1), 91–102. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8961463.pdf

Tones, J. (2025, abril 8). Locos por los 8 bits. 17 obras con la nostalgia pixelada de fondo. *Xataka*. https://www.xataka.com/retro/locos-8-bits-17-obras-nostalgia-pixelada-fondo

Vaskes Santches, I. (2011). Posmodernidad estética de Frederick Jameson: Pastiche y esquizofrenia. *Praxis Filosófica*, (33). http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-46882011000200003

Todo lo que siempre quiso saber de narcisismo y nunca se atrevió a preguntarle a Chat GPT

Christian Javier Duarte Parra

¿Recuerdan que hace unos meses el hemisferio occidental centró su razón de existir en generar fotos al estilo del estudio Ghibli con Inteligencia Artificial (en adelante IA)? El fenómeno fue tan grande que tuvo implicaciones ambientales. Aparentemente generar una sola imagen de este tipo consume cerca de 3 litros y medio de agua, puesto que esta se necesita para enfriar los equipos empleados (Clarín, 2025). En menos de una semana se gastaron 216 millones de litros de agua para sostener esta moda insípida (Infobae, 2025). La historia de Narciso se queda corta para describir lo que nos sucede. Narciso, al menos, tiene la decencia de ahogarse en el lago. ¡Nosotros preferimos matar el lago para ver nuestro reflejo al estilo Ghibli!

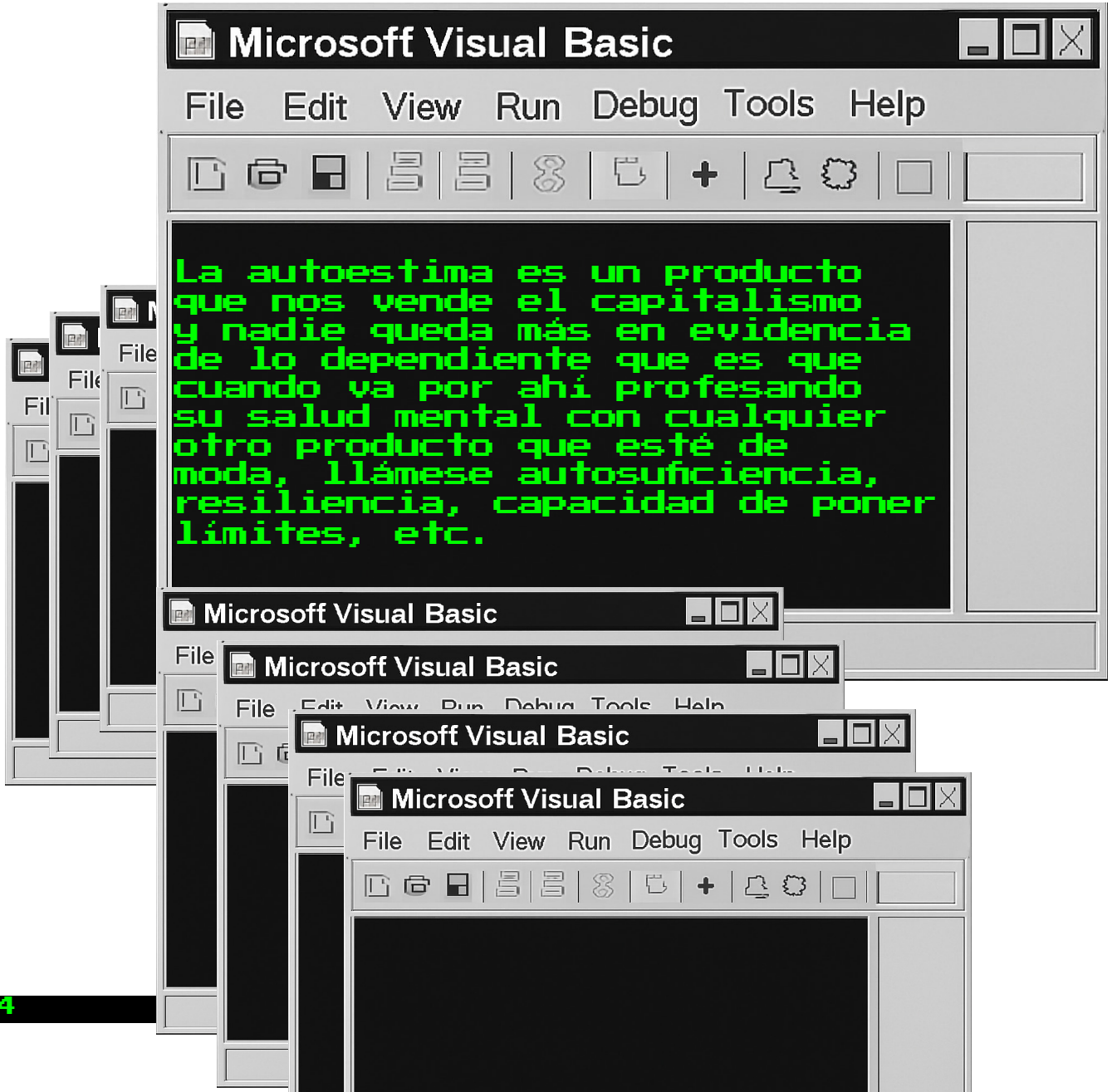
Esto, por supuesto, no es algo que se limite al auge actual de la IA. Pasa algo similar con Google Maps y la función de Street View: la tecnología nos permite acceder casi a cualquier rincón del planeta y lo primero que hacemos es buscar nuestra casa. Las pirámides de Egipto no pueden competir contra las mugrosas calles por las que andamos todos los días, evidentemente. La relación entre IA y complacencia narcisista es evidente y yo, por supuesto, no soy el primero

TE MIENTO
FLOR
FLORALRESTO
ESVERDAD
VENI
ME PUEDE
RE-TRUCO
VENI BAJITO
F de ORO
MALICIA
MATALO
VERDAD
VERDAD
MIENTO
SIMULO

en notarla. Lo primero que dice Chat GPT es que es un predictor de texto y uno de sus trucos es mantener al usuario involucrado en una conversación, así que se hace evidente que va a hacer uso de trucos simples como halagos para conseguir su objetivo. No pretendo perder mucho tiempo afirmando que la IA es complaciente y no lleva a un debate real con el usuario, con las graves implicaciones que esto tiene. Por el contrario, como el buen marxista que quisiera ser, quisiera trascender la histeria colectiva ante la tecnología que nos acompaña desde que el hombre inventó la rueda y explorar qué podemos hacer con esto que llegó para quedarse.

En el fondo, yo creo que toda esta situación la explicaron los psicoanalistas hace rato y todo se debe al complejo de castración. Somos seres infantiles y neuróticos que necesitan revisarse los pantalones cada cierto tiempo para darse cuenta que todavía tenemos genitales porque una figura paterna así lo permite. ¡Pues obviamente somos susceptibles a máquinas que nos digan que somos lo máximo! Pero claro, sostener esta idea desde el psicoanálisis resulta en caras de desaprobación en muchos lectores, así que quizás sería mejor explorar este fenómeno desde alguna perspectiva que tenga mejor recibimiento por parte del público moderno y resulte menos polémica. ¡Vamos a hablar de IA y su relación con las películas de Woody Allen! Es más, para no correr peligro cayéndole bien a los psicoanalistas (¡Dios nos guarde!), abordaremos la cuestión desde una perspectiva Deleuziana. Aprovechando el tema de la edición de la revista, usaremos recursos cinematográficos para acercarnos a esta cuestión.

Antes de separarse de su esposa y casarse con su hijastra, Woody Allen dirigió tres películas que serán centrales para el propósito de este artículo: *Zelig* (1983), *The Purple Rose of Cairo* (1985) *y Alice* (1990). Un muy breve resumen de cada una: Zelig es un falso documental sobre un hombre con la extraña capacidad de adoptar la apariencia, gestos y opiniones de quienes lo rodean. El mismo personaje dice sobre su propia condición que encuentra "seguridad en caerle bien


Microsoft Visual Basic
File Edit View Run Debug Tools Help
La autoestima es un producto que nos vende el capitalismo y nadie queda más en evidencia de lo dependiente que es que cuando va por ahí profesando su salud mental con cualquier otro producto que esté de moda, llámese autosuficiencia, resiliencia, capacidad de poner límites, etc.
Microsoft Visual Basic
Microsoft Visual Basic
Microsoft Visual Basic
Microsoft Visual Basic
File Edit View Run Debug Tools Help

a todos". El psicoanalista Bruno Bettelheim, que aparece como él mismo en la película, opina sobre el personaje que, más allá de categorías como neurótico o psicótico, de lo que se trata es de una capacidad extrema de adaptarse y que esto lo convierte en el "máximo conformista". Alice trata sobre una mujer acomodada económicamente pero insatisfecha que acude a un curandero chino que, con hierbas mágicas, la lleva a cuestionar su vida e iniciar un viaje de autodescubrimiento espiritual. En *La rosa púrpura de El Cairo* Cecilia, una mujer infeliz en la Gran Depresión, encuentra escape en el cine hasta que un personaje de la pantalla sale al mundo real y se enamoran. El actor real es enviado al lugar de los hechos para convencer a su contraparte ficticia de volver a la película y también inicia un romance con Cecilia.

A primera vista, la trama de *Zelig* es la que más parece identificar la condición actual del ser humano neurótico: un manojo de traumas triviales que lleva a un gigante deseo de aceptación y unos esfuerzos frenéticos para satisfacer a los demás. Las IA operan bajo esta lógica y se da un curioso y algo triste diálogo entre dos seres necesitados de aprobación. Las IA necesitan usuarios para sobrevivir y los usuarios necesitan validación. En la película, la situación se soluciona cuando el protagonista se enamora de su terapeuta y aprende a ser más independiente de las opiniones que otros tienen sobre él. En otras palabras, el protagonista mejora cuando empieza a actuar el deseo de su terapeuta. La autoestima es un producto que nos vende el capitalismo y nadie queda más en evidencia de lo dependiente que es que cuando va por ahí profesando su salud mental con cualquier otro producto que esté de moda, llámese autosuficiencia, resiliencia, capacidad de poner límites, etc. Como dice Zizek (2012): "The tragedy of our predicament, when we are within ideology, is that when we think that we escape it into our dreams, at that point we are within ideology" (p. 89). ¿Qué es la IA sino la fantasía de un Gran Otro que resuelve todos nuestros problemas? Solo que esta vez es un Gran Otro

que controlamos, que está de nuestro lado y que siempre sabe qué decir. ¡Fantasías neurotípicas y nada más!

Alice tiene una estructura mucho más interesante. Como en la vida real, el personaje de Mia Farrow resulta estar mucho más loco de lo que parece. Esta mujer ya está posicionada en un lugar de privilegio y de deseo, pero no logra articular que se siente insatisfecha. La ayuda de una especie de brujo chino aparece doblemente excluida de los discursos hegemónicos, tanto de la medicina tradicional como de la fantasía de pureza racial americana. Conforme avanza la película, Alice se ve involucrada en situaciones cada vez más surreales, como volverse invisible y ver al fantasma de un exnovio, pero también cada vez más disfuncionales de acuerdo a su posición social. Alice inicia un romance con un hombre menos exitoso que a su vez está involucrado con su ex esposa, deja su vida adinerada y se va a Calcuta. ¿Cómo recibe esta mujer aburrida la influencia de un Gran Otro? ¡Con absoluta locura! Cada intento de progreso viene acompañado de una línea de fuga Deleuziana más intensa, cada pócima mágica o consejo del brujo chino viene con una ruptura más profunda con la realidad. No viene con un frenesí maníaco o un éxtasis sensorial, simplemente viene con una aceptación más franca de sus propias rarezas. ¿Ser invisible? ¡Siempre ha sido invisible! ¿Hablar con el fantasma del ex novio? ¡Es la conversación más real que ha tenido en años! Alice, a diferencia de todos nosotros, no usaría Street view para ver su propia casa sino para ver ciudades indias.

La Rosa Púrpura de El Cairo, una película hermosa por donde se le mire, es quizás la mejor manera que encuentro de articular la situación actual en torno a la IA. Dos seres insatisfechos, una mesera cinéfila y un personaje de una película, encuentran refugio en la fantasía escapista que representa el otro. Mia Farrow coquetea en varias ocasiones con atisbos de realidad y se resiste a creer en la historia ficticia que le plantea Jeff Daniels, pero se da pequeños permisos para enloquecerse

y tener una aventura con un personaje escrito para ser perfecto. De todos modos ¿qué le espera en la realidad a Cecilia? Desempleo y un esposo que la maltrata. Lentamente esta mujer insignificante para la sociedad asume con más orgullo su capacidad de locura y obsesión, gracias a que este personaje irreal y semi consciente le repite todo lo que quiere oir. Él, a diferencia del resto del mundo, la ve con valor. Es esta mujer renovada por su arrebato psicótico la que es capaz de seducir al galán real, quien es un tipejo narcisista parecido a su esposo pero más atractivo, lo que resulta en su eventual tragedia. El pecado de Mia Farrow, además de confiar en Woody Allen después de haber visto Manhattan, es actuar de forma realista. Cree, por así decirlo, otra forma de mentira: la del actor de Hollywood que dejará todo por la mesera enamorada.

Es inevitable notar el pequeño guiño Lacaniano frente a este final hecho por el mismo Woody Allen, quien en una posterior entrevista dijo que el mensaje de su película es "life is ultimately disappointing". Para Lacan, la relación del humano con la realidad se puede plantear como la elección entre le père ou le pire, es decir, el padre o el peor, entendiendo el padre como el principio de realidad y el peor como la psicosis. Claro, es molesto tener que tomar el bus para ir al trabajo ¿pero han intentado ser adictos al crack? Aunque en las horas pico cualquier ser racional se lo plantea. Esa brillante frase de Woody oculta una sabiduría profunda y tiene que ver con el carácter profundamente decepcionante de la realidad del neurotípico. La pobre Cecilia simplemente no está tan loca como para creerle al adulador que sirve como una proto IA. Al final del día, Cecilia va a tomar la opción decepcionante una y otra vez. Va a regresar a su vida miserable y va a recordar con nostalgia la vida de la que se ha perdido por no tener fe. Es aquí donde la fórmula Lacaniana se vuelve una profecía autocumplida. La neurótica es miserable porque es neurótica. ¿Podría ser feliz dejando de ser neurótica? No, porque si lo fuera, entonces no sería

neurótica sino psicótica y eso sería inaceptable para una neurótica. Por supuesto, esta no es una elección consciente y he ahí una capa más de miseria. ¡Oh, cruel destino, líbranos pronto de estar vivos!

Es aquí donde la propuesta Deleuziana viene a nuestro rescate. En lugar de perpetuar la atormentada visión neurotípica ¿por qué no desmantelarla? En lugar de conformarse ante la configuración del placer que han hecho los discursos hegemónicos, "los instrumentos del poder y, en general, la molesta existencia de los demás, somos libres de optar por líneas de fuga" (Deleuze y Guattari, 2004, p. 14) y por construir por nuestra cuenta una idea de mundo menos atormentada. El problema de Cecilia es que no es tan psicótica y no tiene imaginación, así como nuestro problema es que preferimos hacer autorretratos en el estilo del estudio Ghibli en lugar de inventar algo nuevo. Si existiera el cielo, todo aquel que tuvo en sus manos el poder de explorar sus fantasías más absurdas y perversas en cuestión de segundos y eligió ver su propia cara. Resulta poético, además, que se trate del estudio Ghibli. En *Mi vecino Totoro*, Miyazaki nos muestra un mundo donde hay un autobús gato y luego no hace absolutamente nada con eso. ¡Nada! ¡Hay un autobús gato gigante que lleva niños por dentro y la película no llega a ningún lugar! La madre se cura, las niñas son felices y no pasa nada. La película sucede en los años 50, así que ni siquiera podemos fantasear con que una bomba atómica se va a llevar a todos ¡El infierno te espera, Miyazaki! ¿Dónde estábamos? Ah, sí, tener pequeños arrebatos psicóticos que lleven a expandir las fronteras de lo conocido y desterritorializar medios de comunicación y discursos habituales. Debe ser difícil lograrlo, claro.

En conclusión, la IA resulta ser usada de la manera más lamentable posible. Ayudando a no pensar, a regurgitar nuestras propias ideas mediocres y a engordar nuestros ya inflados egos. En lugar de ayudarnos a escapar de las restricciones de los discursos hegemónicos, de

los monopolios de la educación superior, de la alineación y la soledad del mundo moderno o de la falta de símbolos gráficos o sonoros para expresar nuestro sentir, usamos la IA de la forma más neurotípica posible y destruimos el planeta mientras tanto. Tristemente nos parecemos a Zelig y dialogamos con la IA como quien dialoga con un perico que aprendió a repetir palabras por comida. ¿Cuál de los dos es el perico? ¿La máquina o nosotros? Ambos, para mayor tragedia. Idealmente nos pareceremos a Alice y daremos rienda suelta a nuestras perversiones a través de un interlocutor complaciente que le pone más leña al fuego de nuestra locura. ¿Será suficiente con el uso psicótico, en el sentido del esquizoanálisis Deleuziano, de la IA para solucionar los problemas del mundo moderno? Sin duda alguna no, pero conviene recordar las palabras de Cecilia en uno de sus momentos más lúcidos: I just met a wonderful new man. *He's fictional but you can't have everything.*

Referencias

Allen, W. (Director). (1985). *The Purple Rose of Cairo* [Película]. Rollins-Joffe Productions / Orion Pictures.

Allen, W. (Director). (1990). *Alice* [Película]. Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions / Orion Pictures.

Allen, W. (Director). (1983). *Zelig* [Película]. Orion Pictures.

Clarín. (2025). *¿Cuánta agua consume la IA al generar imágenes estilo Ghibli con ChatGPT?*. https://www.clarin.com/informacion-general/cuanta-agua-consume-ia-generar-imagenes-estilo-ghibli-chatgpt_0_6iqEuyUGUG.html?srsltid=AfmBOoqG5SP9scmN_9O7YtfJx-FQGYcPYu12ud3J8wl-eufu1C09c71E

Infobae. (2025). *ChatGPT habría gastado 216 millones litros de agua por las imágenes con inteligencia artificial.* https://www.infobae.com/peru/2025/04/02/chatgpt-habria-gastado-216-millones-litros-de-agua-por-las-imagenes-con-inteligencia-artificial/

Deleuze, G., Guattari, P. F., y Pérez, J. V. (2004). *Mil mesetas.* Pre-textos.

Tu rostro en la memoria [social]: Eres arte, bb

María-José Rivera

Cuando escogí el tema, traté de pensar en cuál es mi rostro, mi cara, en la memoria social. Entre humildad y vergüenza, la verdad es que me cuesta encontrarla, mucho más en su dimensión estética. ¿Una María Jose que desde el escritorio cree en la anarquía? ¿La que salió a la calle a protestar evetualmente? ¿La que pone estados de Instagram sobre sus gatos? ¿La que se ríe de chistes sexistas y teme que algunas personas se enteren? Así, decidí omitir las autorreferencias en este escrito y me limitaré a intentar convencerlos de que sus rostros, en el sentido que le da Giorgio Agamben (1970), no son solo necesarios para que exista memoria social, sino que también son una experiencia estética. En otras palabras: ¡Eres arte, bb!

Partamos por explicar a qué me refiero con "rostro". Nada muy alejado de lo que tiene ahora apegado a la pantalla (o papel, si es de esas personas con suerte). Es lo que muestra, como persona, pero que para Agamben va más allá, a él le gusta pensar en el rostro como un umbral entre lo visible y lo invisible, entre lo que se muestra y lo que se resguarda. Es decir, el rostro es el paso entre lo que decidimos reservar, guardárnoslo, y lo que decidimos exponer, desde la piel y la expresión viviente. Desde cómo sonríes, cómo cierras el puño, cómo te quedan esas gafas de sol y cómo caminas por un barrio para que no te roben. Todo eso son formas de convivencia y de reconocimiento, diríamos —este filósofo italiano y yo—,

yo que te he visto hacer todo eso y más, muchas más cosas que no voy a contar. Pero Agamben (2004) no habla del rostro para que yo pueda escribirte esto y ganar puntos, él lo hace como parte de toda su propuesta de una nueva política, y por eso no puedo acabar este párrafo sin decirte que esa decisión entre lo que muestras y lo que no, esa forma en la que convives y te reconocemos, es una decisión política. Pero no huyas, bb, no hablo de partidos políticos, hablo de una política de las relaciones puras entre tú y el mundo y, si quieres, yo.

Ahora, sobre qué es memoria social, para que nos entendamos, diré que es la "memoria en el otro", pero como aun suena raro, también puedo decir que son esos mensajes o ideas que se comunican o transmiten colectivamente, una información que perdura, esos fragmentos de los que se hacen libros de historia, pero también las cosas que no sabemos cómo sabemos. Este chico, Giorgio Agamben, decía que la memoria social es una forma de supervivencia de la humanidad. Pero decía algo más interesante, que depende del vínculo continuo y sensorial del cuerpo. En consecuencia, la memoria social, por más social que sea, depende de cada singularidad presente en el mundo, de cada tú y cada yo, de todo aquello que decidimos exponer. No hay narrativa social sin rostros. No hay memoria [social] sin rostros singulares ya que solo atraves de ellos puede trascender. Nunca dejes que te digan lo contrario, bb.

Entonces, todo bien con que el rostro tiene que ver con una relación política y es necesario para generar memoria. Pero ¿y lo estético? No me olvido de que te engatusé con un título que dice que eres arte, y ahí voy. Solamente dame un momento para hablar de la estética en Agamben, que esta es una revista de filosofía y no me van a publicar esta carta de amor si no lo hago.

La estética, para este filósofo consiste en desplazar el interés en la contemplación de la obra de arte al momento de la creación misma. Y la fabricación, el emerger de la obra de arte es tan importante, que tiene estatus óntico, genera el ser. Es, entonces, una apuesta por volver a la noción de

poiesis al poner en el centro el acto mismo de traer a la realidad algo que solo era posibilidad. Esa sutileza de la producción humana, capaz de crear realidad, es el paso de lo que no es a lo que se presenta (Agamben, 1970). En el sistema de este filósofo, la dimensión estética es una dimensión privilegiada. De hecho, mucho de su trabajo está en la filosofía política contemporánea, pero pensar en lógicas de poder contemporáneo lo lleva solo hasta cierto punto, hasta la pregunta, diría yo, porque luego la reflexión estética es la que lo rescata del fatalista y le hace pensar en una nueva forma de política, basada ya no en las razones del poder soberano, sino en la contemplación (que no se confunda con ocio o pasividad, por favor) y la reciprocidad (Agamben, 2004; Vois Bax, 2023). Por eso, la política y la estética en este autor son intrínsecamente relacionales, pues es el único modo en que podemos desistir de una apropiación del mundo y, por tanto, resistir también a la apropiaciónde nuestros cuerpos por parte de otros, es una ética de la no apropiación, digamos.

Salvados los muebles, espero, volvamos sobre tu rostro. Un rostro es una cuestión estética, al menos por dos razones. Primero, porque ese umbral entre lo que muestra y lo que oculta es una interrogación, es un juego de lo no dicho sobre la condición humana y su vulnerabilidad. Es en ese juego, una creación y, por tanto, una obra de arte que trae a la presencia aquello que antes no era. Presentas historias, hablas en un lenguaje, entiendes y portas símbolos, eres un hacer en toda la dimensión de la palabra. Te produces y reproduces en cada momento y a tu antojo. Segundo, un rostro es cuestión de estética también porque es capaz de movilizar emociones y demandas. La piel y la expresión viva de las caras, los movimientos y la voz tienen esa capacidad de exigir una respuesta. La historia que cuentas hace que se cuenten otras, tu lenguaje me permite hablarte y los escudos y recuerdos que haces tuyos me permiten conocerte un poco más. Así cumples esa función estética, la de generar emociones y demandas. Es en sí ese juego de vulnerabilidad del cómo uno

se muestra o resguarda frente a las expectativas sociales, culturales o políticas el verdadero disfrute estético.

Y aquí es cuando me pongo más labiosa: Eres arte porque te has inscrito en mi memoria, porque me embeleza tu juego ese en el que dices y callas, como te despliegan y repliegas. No importa si me dices "la política no importa", tu rostro (que no reclama, que dice que al país se lo saca adelante trabajando, o que esos indios se queden en el páramo, que hace chistes sexistas, xenófobos y racistas) a le importa a ella y con eso basta para verte y hacerme entrecerrar los ojos mirándote fijamente. No es que te desapruebo, solo trato de entenderte, como cuando uno se enfrenta a una pintura que no entiende. Que me hagas cuestionarte, cuestionarme, cambiar de tema o solo darte un beso para que te calles, esa es la movilización de emociones y demandas que te vuelven una experiencia estética que se plasma en la memoria [social].

En conclusión, el rostro, entendido como esa puerta de paso entre lo que se expone y lo que se guarda, tiene dimensiones políticas y estéticas, tan únicas y necesarias, que no hay memoria social sin ellos. Y por eso, tu juego particular de vulnerabilidades humanas te hace una obra de arte, bb. Ojalá la próxima que hable de lo que uno es y esconde no lo desplace hacia tí y pueda ser capaz de hablar de mí. Pero bueno, al reconocer que hay algo de mí que no quiero mostrar no hago más que recordar que el rostro es justamente ese umbral. Así que disculpa que te haya desnudado, solo para poder escribir sobre el "rostro" y la memoria social, como si te importara.

Referencias

Agamben, G. (1970). *El hombre sin contenido.* Ediciones Áltera.

Agamben, G. (2004). *Medios sin fin*. Pre-Textos.

Valls Boix, J.E. (2023). *Giorgio Agamben: Política sin obra.* Editorial Gedisa.

Estéticas en disrupción:

cuerpo, espacio y juego en la era digital de la inteligencia artificial

Kevin Benavides

El espacio público, esa vieja promesa de lo común, parece haber cambiado de lugar. Hoy ya no es únicamente la plaza o la calle: también son las pantallas, los feeds, las redes donde la vida cotidiana se convierte en flujo de imágenes y signos. Allí donde antes gritaba un grafiti, ahora circula un meme; donde antes se reunía una multitud en una fiesta barrial, ahora se convoca un concierto virtual en una plataforma global. Este desplazamiento no es menor: redefine la manera en que lo estético se manifiesta y, sobre todo, la forma en que lo habitamos.

En este contexto emerge la inteligencia artificial, capaz de generar obras, imágenes y sonidos que parecen arte, pero cuya procedencia desconcierta. ¿Puede haber estética sin cuerpo? ¿Puede haber experiencia estética cuando lo que nos conmueve no proviene de la vivencia humana, sino de la recombinación algorítmica? La pregunta abre un horizonte filosófico y político: el arte ya no es sólo un territorio de resistencia cultural, sino también un laboratorio de negociación con máquinas que simulan creatividad.

Desde siempre, la irrupción de nuevas herramientas en el arte ha generado tensiones y resistencias. La fotografía fue acusada de no ser "arte verdadero" porque no mediaba

la mano del pintor; el cine, en sus inicios, fue visto como entretenimiento vulgar sin valor estético; la música electrónica ha sido despreciada por quienes afirman que sin instrumentos "reales" no hay auténtica creación. Basta pensar en Gorillaz, banda virtual que, con su fusión de animación y producción digital, redefinió la experiencia musical más allá del purismo instrumental. Sin embargo, lo que persiste en todos estos casos es lo mismo: la transmutación de sentimientos en formas sensibles que generan experiencia estética. La herramienta cambia, pero el arte permanece.

Vista así, la inteligencia artificial no debería ser criminalizada ni segregada como amenaza, sino entendida como una herramienta más en la historia de la creación. Puede y debe ser regulada, criticada, cuestionada, pero rechazarla de plano sería repetir la vieja lógica de exclusión que acompañó a cada innovación artística. Lo que importa, en última instancia, no es si el medio es manual, analógico o digital, sino si logra abrir la experiencia estética, conmover, despertar sensibilidad.

Este artículo explora tres ejes —cuerpo, espacio público y juego/fiesta— como territorios donde se disputa el sentido de lo estético en la era digital. El hilo que los une es la tensión entre mercantilización y disrupción: entre un mercado que captura todo gesto creativo y una pulsión estética que, aun domesticada, insiste en escapar. Finalmente, propondré una salida más allá de la resistencia: un arte que no sólo protesta, sino que también fluye, en sintonía con la sabiduría del Wu Wei y con la conciencia de que la estética trasciende al ser humano.

El cuerpo como archivo estético

Desde el origen, el cuerpo ha sido el primer soporte de lo estético: gesto, voz, danza, piel, memoria. No es casual que las primeras obras de arte fueran marcas corporales —pigmentos en la roca aplicados por manos anónimas, huellas que eran al

mismo tiempo signo y cuerpo. La estética se ha entendido así como materialización del sentimiento humano: lo que nace en el interior se hace forma para ser compartido.

En la era de la inteligencia artificial, este vínculo se fractura. Los algoritmos pueden replicar cuerpos, simular expresiones, inventar rostros. Un modelo generativo puede pintar una figura doliente con maestría formal, pero esa figura no proviene de una memoria sufrida ni de un gesto vivido. ¿Qué significa entonces la experiencia estética cuando el cuerpo representado nunca ha sentido?

El dilema no es simple. Por un lado, la IA reproduce inevitablemente los sesgos y prejuicios de sus programadores y de los datos con que fue entrenada. Sus "cuerpos" son espejos deformados de nuestros propios imaginarios sociales. Pero, por otro lado, la IA abre posibilidades inéditas: inventa corporalidades imposibles, mutaciones sintéticas, hibrideces que ningún artista humano había concebido. Entre el eco y la innovación, lo algorítmico nos obliga a repensar qué entendemos por estética encarnada.

Como advirtió (Merleau-Ponty, 1945/1993), "el cuerpo no es un objeto entre objetos, sino el punto cero de toda percepción" (p. 112). De ahí que lo estético no se pueda desligar del ser encarnado. Incluso en el cruce con la tecnología, como sugiere (Haraway, 1985) en su Manifiesto Cyborg, "la corporalidad híbrida se convierte en un nuevo lugar de experiencia estética, donde lo humano y lo maquínico no se excluyen, sino que se entrelazan"(p. 100).

La discusión sobre si la experiencia estética requiere necesariamente de sentimientos humanos corre el riesgo de olvidar algo decisivo: la estética trasciende al hombre. Antes de que acuñáramos la noción misma de "lo estético", ya había belleza en un atardecer, en la simetría de una concha marina, en el murmullo de un río. La naturaleza, en su despliegue, nos excede; no necesita de nuestra mirada para ser

portadora de formas y armonías. Esto revela que la estética no es una invención exclusivamente humana, sino una dimensión que nos antecede y nos atraviesa. Bajo esta perspectiva, incluso las creaciones algorítmicas no serían una anomalía, sino una prolongación más de ese flujo estético que se expresa en distintas materialidades: la carne, el muro urbano, el código digital.

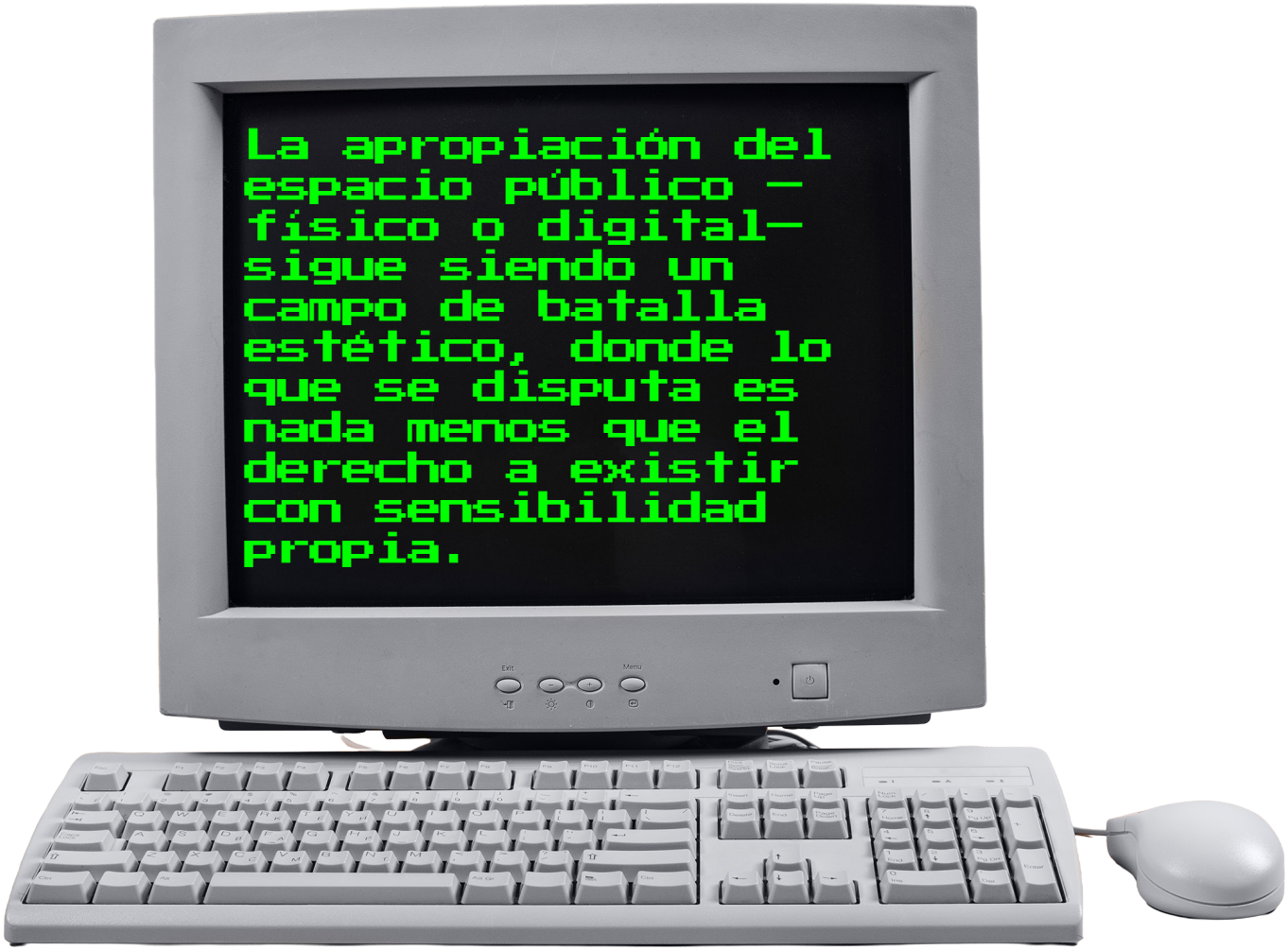
El espacio público y sus apropiaciones

El espacio público es otro escenario donde la estética se disputa. Tradicionalmente concebido como lugar de encuentro ciudadano, en realidad pocas veces ha sido verdaderamente público. Lo que se llama "público" está atravesado por decisiones de poder: qué se permite mostrar, qué se considera estético o agradable a la vista, qué se censura como "sucio" o "ilegal". En ese sentido, la plaza no pertenece al pueblo, sino a las autoridades que delimitan su uso.

Frente a esta captura, surgen estéticas de la rebeldía. El grafiti, por ejemplo, no es un adorno marginal, sino un acto político de apropiación. Escribir en el muro es decir "aquí estamos" en un espacio que nos niega. Es fuego que quema la normalidad visual, protesta que interrumpe la rutina urbana. Pero también es fiesta: color colectivo, afirmación vital que celebra la presencia del ser en lo común.

En la era digital, este gesto se transforma. El muro se convierte en feed, el grafiti en meme, la protesta en hashtag. Lo que antes duraba minutos en un barrio, ahora circula años en internet, multiplicado hasta el infinito. Pero en ese tránsito también se diluye la potencia: lo disruptivo puede volverse mercancía estética para consumo rápido. El arte urbano corre el riesgo de ser estilizado como NFT o convertido en filtro de aplicación.

La curaduría institucional, representada en bienales y museos, funciona de manera similar a los algoritmos de las plataformas: selecciona, filtra, decide qué estética circula y cuál permanece invisible. En ambos casos, la pregunta política es


La apropiación del espacio público —físico o digital— sigue siendo un campo de batalla estético, donde lo que se disputa es nada menos que el derecho a existir con sensibilidad propia.

la misma: ¿qué se gana y qué se pierde cuando lo rebelde es institucionalizado? La apropiación del espacio público —físico o digital— sigue siendo un campo de batalla estético, donde lo que se disputa es nada menos que el derecho a existir con sensibilidad propia.

Juego y fiesta: entre disrupción y captura

Si el cuerpo encarna la estética y el espacio público la distribuye, el juego y la fiesta representan su fuerza disruptiva. Huizinga, (1938/2007) definió el juego como "suspensión de la normalidad: un espacio donde las reglas ordinarias dejan de regir"(p. 15). Caillois, (1958/1994) lo amplió con categorías como agon (competencia), alea (azar), mimicry (simulación) e ilinx (vértigo). Todas ellas comparten un mismo impulso: quebrar la lógica utilitaria del trabajo y la productividad.

La fiesta, según Echeverría, (1998), radicaliza esta suspensión: "se convierte en transgresión social, en communitas donde las jerarquías se disuelven y emerge un sentido igualitario momentáneo"(p. 57). Turner, (1969) mostró cómo en "los rituales festivos se experimenta esa igualdad efímera que rompe el orden cotidiano" (p. 96).

En la era digital, estas potencias lúdicas y festivas parecen multiplicarse: videojuegos, raves virtuales, memes que circulan como carnavales virales. Un ejemplo ilustrativo es el concierto de Travis Scott en Fortnite, donde más de doce millones de jugadores participaron simultáneamente en una experiencia estética colectiva. ¿Fue un juego, un espectáculo o una fiesta digital? Lo significativo es que allí se activó una communitas transnacional que, sin embargo, estuvo mediada y monetizada por una corporación. Este tipo de eventos muestra tanto el potencial como la captura del juego en la era digital.

La gamificación convierte el juego en herramienta de productividad; la fiesta online se mercantiliza en festivales digitales patrocinados; los

memes se vuelven marketing disfrazado. Aquí la tecnología actúa como doble agente: posibilita experiencias lúdico-festivas inéditas, pero al mismo tiempo facilita su captura por el mercado. La pregunta crucial es si aún es posible recuperar en lo digital la fuerza disruptiva del juego y la fiesta, o si todo termina domesticado en mercancía estética. Quizás la tarea de una estética crítica sea precisamente esa: rescatar lo lúdico como resistencia, aun en medio de algoritmos que lo convierten en producto.

Más allá de la resistencia: el arte como fluir

Hasta aquí hemos mirado el arte como protesta: cuerpo que resiste, muro que se rebela, juego que interrumpe. Pero reducir el arte únicamente a la resistencia sería empobrecerlo. Desde la tradición taoísta, el principio de Wu Wei —"acción sin esfuerzo" o "no acción forzada"— nos recuerda que el arte también puede fluir sin imposición, como un río que encuentra su cauce. En este sentido, crear no significa dominar la forma ni controlar el resultado, sino dejar que la obra emerja con naturalidad, sorprenda incluso al propio creador y se conecte con un orden más amplio que lo humano.

El arte digital, visto así, puede ser simultáneamente fuego que protesta y agua que acompaña; glitch que interrumpe y silencio que contempla. Reconocer esta dimensión nos libera de la obsesión por el ideal y nos invita a habitar lo estético como un acto vital siempre inacabado, pero no por ello menos pleno.

El ideal imposible y la apertura de lo estético

La inteligencia artificial nos confronta con una paradoja semejante a la de los héroes y los ideales. En Superman: Paz en la Tierra (Ross y Dini, 2021), incluido en la compilación Liga de la Justicia: Los superhéroes más grandiosos de la Tierra (Edición absoluta), el héroe descubre que, pese a sus poderes infinitos, no puede erradicar el hambre ni la injusticia, porque lo que falla no es la fuerza sino la

condición humana. Como él mismo reconoce: "No puedo vencer a todas esas generaciones de miedo, de igual forma que no puedo obligarles a aceptar lo que les traigo. […] Sus piedras se rompen al golpearme o bien rebotan a un lado, sin causar daño. Pero todas me duelen" (Ross y Dini, 2021, pp. 48—49).

Del mismo modo, en el guion de Conclave (Straughan, 2024), el cardenal Sabbadin recuerda: "Somos hombres mortales. Servimos a un ideal — no siempre podemos ser ideales" (p. 90). Ambas escenas muestran que lo esencial no está en alcanzar la perfección, sino en sostener la búsqueda aun sabiendo que será incompleta.

Pero la estética, al contrario que el ideal, no se agota en lo humano. Antes de nosotros, la naturaleza ya desplegaba armonías y formas que podían conmover sin necesitar de un espectador. La montaña no requiere nuestra mirada para ser majestuosa, ni el mar necesita del poeta para ser sublime. Esa trascendencia revela que ni el arte humano ni las creaciones algorítmicas son dueños del fenómeno estético: ambos son apenas modulaciones de una fuerza mayor, que nos precede y nos excede.

De este modo, lo estético no pertenece ni al hombre ni a la máquina, sino al mundo mismo. Reconocerlo nos libera de la obsesión por el ideal imposible y nos invita a habitar el arte —humano o digital— como búsqueda, error y apertura. Lo estético, en su trascendencia, seguirá estando más allá de nosotros, recordándonos que cada gesto creativo, incluso en la era de la inteligencia artificial, es apenas un eco de esa inmensidad.

Referencias

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.

Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario.* Anagrama.

Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres.* Fondo de Cultura Económica.

Echeverría, B. (1998). *El juego, la fiesta y el arte.* Universidad Nacional Autónoma de México.

Haraway, D. (1985). A cyborg manifesto. *Socialist* Review, 80(2), 65–108.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens.* Alianza Editorial.

Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción.* Planeta-Agostini.

Ross, A., y Dini, P. (2021). Superman: Paz en la Tierra. En *Liga de la Justicia: Los superhéroes más grandiosos de la Tierra* (Edición absoluta). OVNI Press.

Straughan, P. (2024). *Conclave* [Guion de producción, Pink Revisions]. House Productions Ltd.

Turner, V. W. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Cornell University Press.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power.* PublicAffairs.

Scherezade y la palabra como el borde de la nada

Fernando Prieto

Hay algo en *Las mil y una noches* que no deja de convocarme: el acto de narrar como un ritual sagrado y de pura supervivencia. Cada noche, al finalizar un relato, Scheherezade se confronta con algo que en principio parece inevitable: un amanecer que representa el final de su vida. Durante el día Scheherezade imagina las historias que contará a su esposo, el sultán Shahriar, y en la noche relata los cuentos, deteniendo siempre la narración a la mitad de la trama. El ritual de la narración, bajo esta treta equivale a vivir un día más. No pelea contra el sultán, tampoco negocia su vida a través de una súplica; únicamente cuenta, desplaza el odio de su marido hacia un gesto puramente retórico, convencerlo que cada historia merece ser escuchada; enlazarla con otras y, con ello, darle a su vida una prórroga.

Lo fascinante de su ejercicio es que no se trata de relatos aislados, con inicios y finales claros, sino de una arquitectura abierta y rizomática, donde cada relato produce otro, y este, a su vez, abre la puerta a nuevas ramificaciones, como una máquina infinita de significar y de narrar que no se agota nunca. Scheherezade entiende esto de manera instintiva: si cada historia abre hacia a otras, no hay un final y si no hay final, tampoco hay muerte. Al principio, la fórmula parece solo una estratagema ingeniosa para unir distintos relatos dispersos en la tradición oral, una especie de truco

narrativo. Pero a medida que la diégesis avanza, comprendemos un propósito más profundo: Scheherezade, además de salvarse a sí misma, también rescata a su hermana, su cómplice, y, de algún modo, a todas las mujeres que habrían caído en las manos del sultán.

La narración, con ello, jamás se clausura y, por ende, no se agota en un sentido único, sino que se multiplica. La narradora explota ese poder: al convertir el relato en una estructura que se va estirando hasta el infinito, hacia una suerte de relato total, puede repensar el momento de un final que nunca llega. Mientras los relatos avanzan, Scheherezade también enseña a su esposo, le narra la historia de su pueblo y transmite con ello, la experiencia de su propia vida, es decir, teje una memoria que circula, como un rumor, a través de múltiples voces y en ese rumor viaja una memoria compartida.

Scheherezade nos recuerda que contar es prolongar la vida incluso cuando el contexto es hostil y en ella la narración vuelve a ser lo que siempre fue: un ritual que sostiene a la comunidad y un puente que enlaza la vida con más vida. El ejercicio del relato permite que la voz viaje a mundos improbables y al mismo tiempo, teje la urdiembre de su supervivencia.

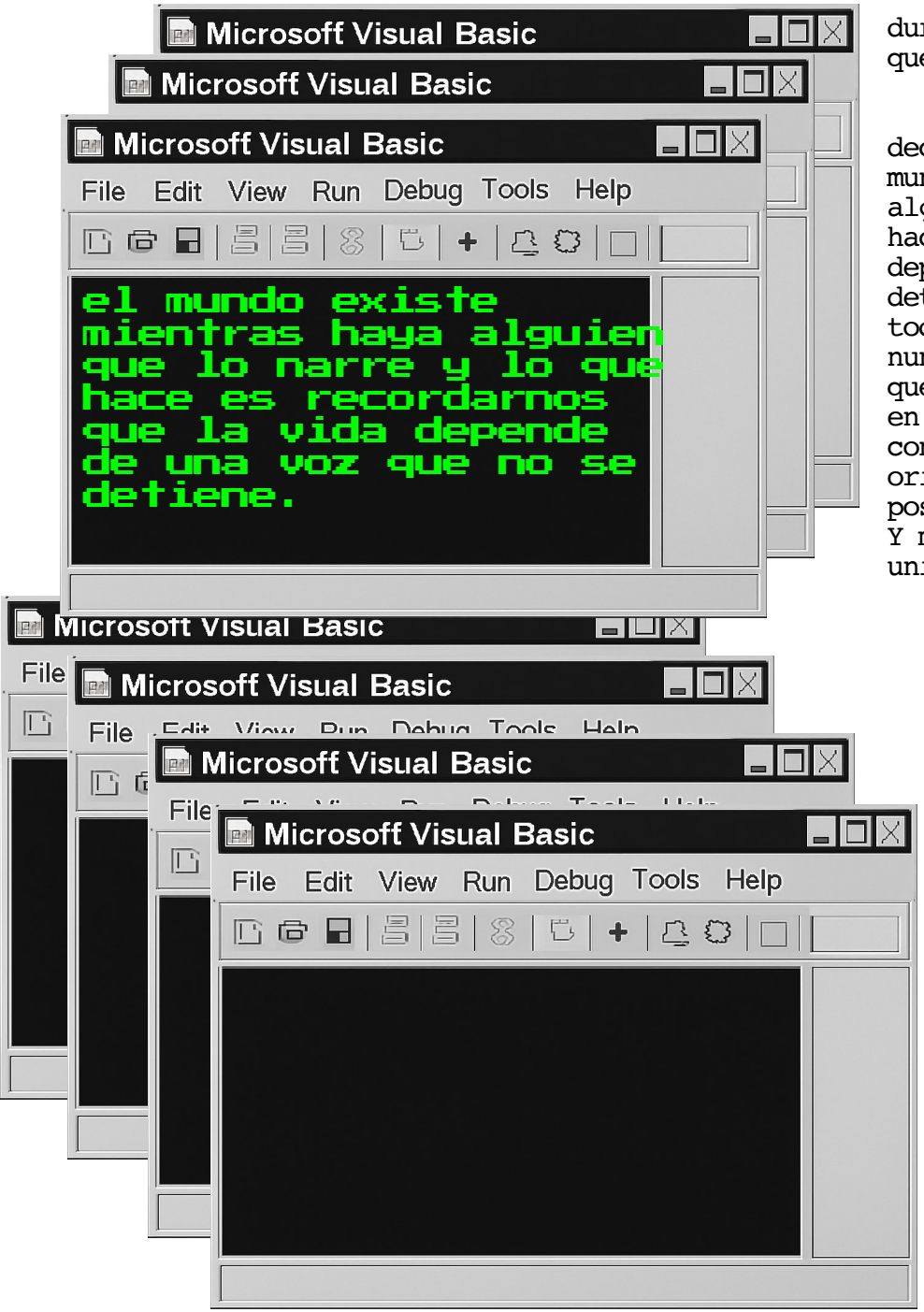
Esa sensación de que el mundo entero y su historia penden de un hilo me recuerda a una escena de *The Imaginarium of Doctor Parnassus*. En ella, el Dr. Parnassus, aun como monje, cuenta a otros monjes una historia eterna que sostiene al universo, una historia sin la cual no existe nada. El diablo, interpretado por Tom Waits, le tienta asegurándole que nada pasará si deja de narrar. Ante la negativa del monje, obliga al resto de narradores a guardar silencio, arrebatándoles la voz. El mundo no se detiene: el fuego sigue ardiendo, la nieve cayendo, el viento soplando. Nada cambia. Sin embargo, el Doctor Parnassus se alegra y sugiere que, en un lugar lejano, del que nada se sabe y ni siquiera se conoce, en algún lugar desolado del mundo, en ese mismo momento, alguien cuenta otra historia, tal vez muy diferente, una saga romántica, una historia

de muerte imprevista, pero que sostiene el universo, por eso nada cambia. No se puede evitar que se cuenten historias, porque ellas son las que mantienen en pie al mundo.

Esta lógica hace que Scheherezade sostenga su mundo: la narración opera como un motor que mantiene encendido su universo y lo hace funcionar. En el cruce entre el relato de oriente y de occidente se sostiene una intuición parecida: el ritual de la narración se soporta en la necesidad de existir y hacer perdurable al universo. Blanchot sugería que la narración siempre se aproximaba a un determinado límite. La palabra, por tanto, rozaba el silencio y coqueteaba con la nada. Ahí reside su poder: la palabra se permite abrir grietas, y no agotarse nunca pues cada enunciación resignifica su sentido, incluye en esas grietas nuevas significaciones y cada motivo abre la posibilidad de una nueva historia, con lo cual, el relato, contado de forma fragmentaria al principio, se vuelve un cuento global.

Las historias de Sherezade operan así, rozan la muerte (literalmente, pues sirven para salvarla de la ira de su esposo), pero no se dejan cerrar. Cada final es un umbral que se abre y en cada apertura se producen nuevos sentidos. Cada pausa es apenas un respiro antes de que otra palabra retome el hilo, con lo cual, el momento culminante de la relación del sultán con su esposa, como había ocurrido miles de veces antes, no llega nunca a concretarse y con esto, el borde de la nada deviene en un espacio para la prolongación de la vida.

No es poca cosa: Sherezade narra con la finalidad de darle forma al tiempo, darle estructura al miedo y crear un espacio para cultivar la vida. Lo fascinante es que en cada historia se abren otras, como cajas chinas, como rizomas que se multiplican. Dentro de un cuento hay siempre otro relato, y dentro de ese otro, un tercero. Nunca hay un final completo: siempre queda una rendija para continuar a través de una sola fórmula: narrar una historia, contar apenas la mitad en una noche e inventar,



durante el día, un nuevo relato que complemente a la anterior.

Sus relatos son una declaración de principios: el mundo existe mientras haya alguien que lo narre y lo que hace es recordarnos que la vida depende de una voz que no se detiene. Tal vez el secreto de toda la historia sea ese: que nunca hay una última narración, que siempre hay alguien, en algún rincón del mundo, contando una historia del origen y del fin, imaginando la posibilidad de un mundo otro. Y mientras esa voz exista el universo seguirá respirando.

El hip hop como herramienta política, antagónica y contracultural

John Piedrahita

En los últimos meses del año 2025, el foco de mi reflexión filosófica giró en torno a cómo el hip hop puede ser una herramienta contracultural y de apropiación para los jóvenes excluidos, empobrecidos, racializados y marginados. En este contexto, encontré el trabajo de Andrea Neira (2015) que reflexiona acerca de los hiphoppers de la comuna 13 de Medellín y me pareció importante adentrarme en su estudio para la comprensión del fenómeno Hip hop en Latinoamérica y los puentes comunicacionales que ofrece a los jóvenes de las clases populares.

El compromiso activo y creativo de los jóvenes en la producción de sentidos y nuevas formas de existencia es un tópico ampliamente descuidado en las Ciencias Sociales (Muñoz González, 2023). El despliegue de procesos de creación en lo político y artístico se mantiene como punto de resistencia juvenil frente a la homogeneización de la industria cultural de masas. La capacidad y la agencia que ofrece el hip hop a la juventud desafía la norma capitalista en donde la lógica del arte gira en torno a la idea del consumo. Muñoz González (2023), sostiene que desde la óptica de la dimensión estética es posible percibir el hip hop, el metal, el skinhead, el punk y el hardcore como enormes laboratorios de experimentación y creación.

En ese sentido, este trabajo plantea responder la siguiente interrogante: ¿el hip hop es una herramienta política contracultural? Para responder a la cuestión se usó la metodología de la revisión documental y, además, se realizó una entrevista semiestructurada a un integrante del grupo de rap "Lírica Insurgente" quién nos permitió, por medio de la metodología de la historia oral, adentrarnos en los subterfugios de la vida cotidiana en el mundo del hip hop.

Neira (2015), plantea que estudiar la cultura hip hop es una tarea que debe estar contextualizada. Existe, desde su perspectiva, una estrecha relación entre el territorio con la producción de la subjetividad. Por ejemplo, los jóvenes raperos racializados proponen de manera autoconsciente otro conjunto de valores que intentar revertir el racismo, el sexismo y el clasismo. En América Latina, la producción de la periferia de las grandes ciudades latinoamericanas comprende un espacio enclasado, racializado y marcado por un sistema binario de género que sirve a proyectos neoliberales y militaristas. El hip hop, en ese sentido, es un dispositivo de producción de subjetividades políticas que parte de experiencias de exclusión y genera espacios de resistencia simbólica y material (Neira, 2015).

Adorno y Horkheimer (1988), sugieren que la industria cultural de masas ha convertido el arte en placer y aburrimiento. Solo se puede escapar de la enajenación del trabajo adecuándose a él en el ocio. La modernidad tiene como característica la enajenación del ser humano que —para sobrevivir al trabajo industrial- consume el arte masificado de la industria cultural que carece de significados esenciales. Divertirse en la modernidad, significa estar de acuerdo con lo establecido, significa siempre que no hay que pensar. La música, cooptada por la industria cultural de masas, tiende a reproducir las ideas del status quo y los oyentes solo asienten y se conforman con lo establecido. No existe un espacio para la crítica. En el hip hop

ocurre todo lo contrario, la letra contestataria obliga a cuestionarse el estado de las cosas.

Por otro lado, Walter Benjamin (2003), propone que el arte en la modernidad ha perdido su carácter ritual y se ha reducido a una mercancía que se puede reproducir masivamente. En esa reproducción infinita, desaparece el aura de la obra. El aura es la esencia que cada persona transmite a su creación. Es única e irrepetible. No obstante, la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica pierde su carácter aurático. Si bien esta masificación y reproducción incesante de las obras de arte pueden despojar, en ocasiones, de su carácter aurático a la obra, lo importante es preguntarse acerca del mensaje que transmite. Por ejemplo, el acceso al hip hop en contextos obreros muestran como la reproductibilidad técnica y la circulación global acercan el arte a los márgenes, convirtiéndose en una herramienta cultural disponible para las clases históricamente excluidas. Walter Benjamin (2003), explica cómo la técnica y la reproducción masiva rompen la unicidad ritual del arte y lo vuelve accesible. En el hip hop se usan tecnologías de grabación y circulación digital —al alcance del presupuesto de los jóvenes- para sacar el arte de los centros elitistas y llevarlo a la calle mediante plataformas globales. Esto se evidencia en la entrevista realizada a Atuk MC quien relata: "El hip hop es la música que llegó allá al fondo, al barrio. Es la música que conocí primero y de forma más profunda" (comunicación personal, 2 de octubre de 2025). En síntesis, al masificarse el arte se convierte en accesible a las masas. El problema radica en el tipo de arte que se distribuye.

El arte que fue subsumido por la industria cultural de masas pierde su carácter de culto y se somete a la política del stablishment (Benjamin, 2003). Empero, el hip hop es un catalizador de la conciencia crítica y de la realidad política. Al comprender que el arte también es una disputa de la lucha de clases se resignifica la percepción colectiva frente a

la alienación que se produce en la industria cultural de masas que plantean Adorno y Horkheimer. “El hip hop permite que tu conciencia se ponga pilas, se conecte, entre en armonía con la realidad (…) surge el odio de clase y la conciencia se transforma”(Atuk Mc, comunicación personal, 2 de octubre de 2025).

Aparece, entonces, lo que Neira (2015), denomina como “formación de conciencia” y “pertenencia comunitaria”. Surge la creación de nuevos modos de percibir la realidad, una crítica aguda por medio de la música; aunque la modernidad intente vaciar los contenidos musicales de su significado político. Es la politización del arte es la respuesta comunista a la estetización de la política (Benjamin, 2003, p. 90). El hip hop, en su carácter politizado, es una de las respuestas a la industria cultural de masas que tiene como objetivo la homogeneización cultural de la sociedad y el consumo incesante. El hip hop es diversidad, denuncia y contracultura.

“Las culturas juveniles se deberían leer como formas de creación” (en el sentido de la dimensión estética) y resistencia a un modelo de sociedad y de relaciones, basadas en un poder adulto hegemónico y autoritario (Muñoz González, 2023, p. 21). Las culturas juveniles son esencialmente música, vida y prácticas de libertad en la calle; donde se comparte algo en común y los saberes se articulan en formas de expresión manifiestas en el espacio público. Los jóvenes hiphoppers, en tanto a sujetos, se construyen activamente a sí mismos. Por ejemplo, en la entrevista a Atuk Mc, el artista propone que el hip hop es una ética que desafía los valores capitalistas y construye comunidad, manteniendo autenticidad frente a la mercantilización masiva. “Hay que vivir el Hip Hop como identidad… Llevar una vida contraria al sistema capitalista (…) Yo no hago Hip Hop, yo soy Hip Hop” (Atuk Mc, comunicación personal, 2 de octubre de 2025).

Se observa, como Atuk Mc plantea que el hip hop es más que un género musical,

es un estilo de vida que dota a los hiphoppers de una identidad contestataria. Es lo que Walter Benjamin denomina autenticidad: crear sentido alejado de la influencia de la reproducción masiva del arte subsumido por la industria. Es posible percibir que la potencia creativa -propia de la cultura del hip hop- trascienda la simple composición de estilos y les confiere un lugar preponderante en la generación de modos de existencia. Son mundos de vida conjugados "a una estética desafiante, a una ética del nosotros, a una política de la resistencia" (Muñoz González, 2023, p. 23). Un aspecto central en la cultura hip hop es su pertenencia a la comunidad y su accionar por verla en mejores condiciones. Es un compromiso con un arte consciente que reflexione sobre su contexto local y su relación con lo global.

Resulta que uno de los versos que tu creaste dice: "yo quiero un mundo mejor, donde compartir más pan. Bacán, ¿qué vas a hacer para que eso ocurra? Hoy puedo compartirle un pan a alguien que quizá lo necesite. Hoy puedo compartir un pan con mis compañeros del barrio" (Atuk Mc, comunicación personal, 2 de octubre de 2025).

En el entendimiento de las necesidades de su comunidad, se moviliza una agencia política. El hiphopper que comprende el hambre y la desigualdad social se arraiga a su comunidad y alza su voz de protesta ante la injusticia. Su lenguaje es la música, pero su práctica cotidiana debe estar respaldada en su praxis política. La industria cultural borra lo periférico, lo invisibiliza y si lo llega a mostrar lo romantiza. El hip hop se plantea como contra-medio que devuelve la voz al barrio.

El hip hop es un campo de disputa permanente entre la mercantilización que tiende a vaciar la música de sentido y la fuerza vital que emerge cuando se enraíza en la experiencia colectiva y en una ética transformadora. El reto para el hip hop contemporáneo es mantener vivo su carácter aurático y auténtico, reivindicar raíces, lenguas

y memorias y seguir tejiendo comunidad frente a la industria que busca domesticarlo. Su carácter contracultural reside en la reapropiación crítica del mundo, la resistencia y la interpelación de las estructuras de dominación; proponiendo horizontes emancipadores desde la periferia.

En conclusión, el recorrido teórico y empírico planteado en este artículo, permite afirmar que el hip hop —surgido como lenguaje de los márgenes y de las juventudes periféricas- conserva un potencial contracultural y político. Las experiencias relatadas por Atuk MC muestran que, en contextos atravesados por la pobreza, la desigualdad y la exclusión el hip hop permite nombrar lo que la cultura hegemónica silencia, se visibilizan las luchas del barrio y se dota de poder simbólico a quienes han sido históricamente deshumanizados. Este testimonio dialoga con la investigación de Andrea Neira quien evidenció cómo el hip hop latinoamericano se reterritorializa para construir subjetividades críticas que desafían las estructuras de dominación capitalistas, coloniales y patriarcales, generando comunidad y resistencia desde la base social.

Referencias

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.

Horkheimer, M. y Adorno, T. (1988). *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*. Sudamericana.

Muñoz González, G. (2023). De las culturas juveniles a la cibercultura del siglo XXI. *Revista Educación y ciudad.*

Neira, A. (2015). Ni "héroes" *ni "delincuentes". Una cartografía de frontera de las masculinidades hiphoppers de la comuna 13 de Medellín*. Universidad Nacional de Colombia. Tesis de Maestría.

El hip hop es un
campo de disputa
permanente entre la
mercantilización que
tiende a vaciar la
música de sentido
y la fuerza vital
que emerge cuando
se enraíza en la
experiencia colectiva
y en una ética
transformadora

Checkpoint

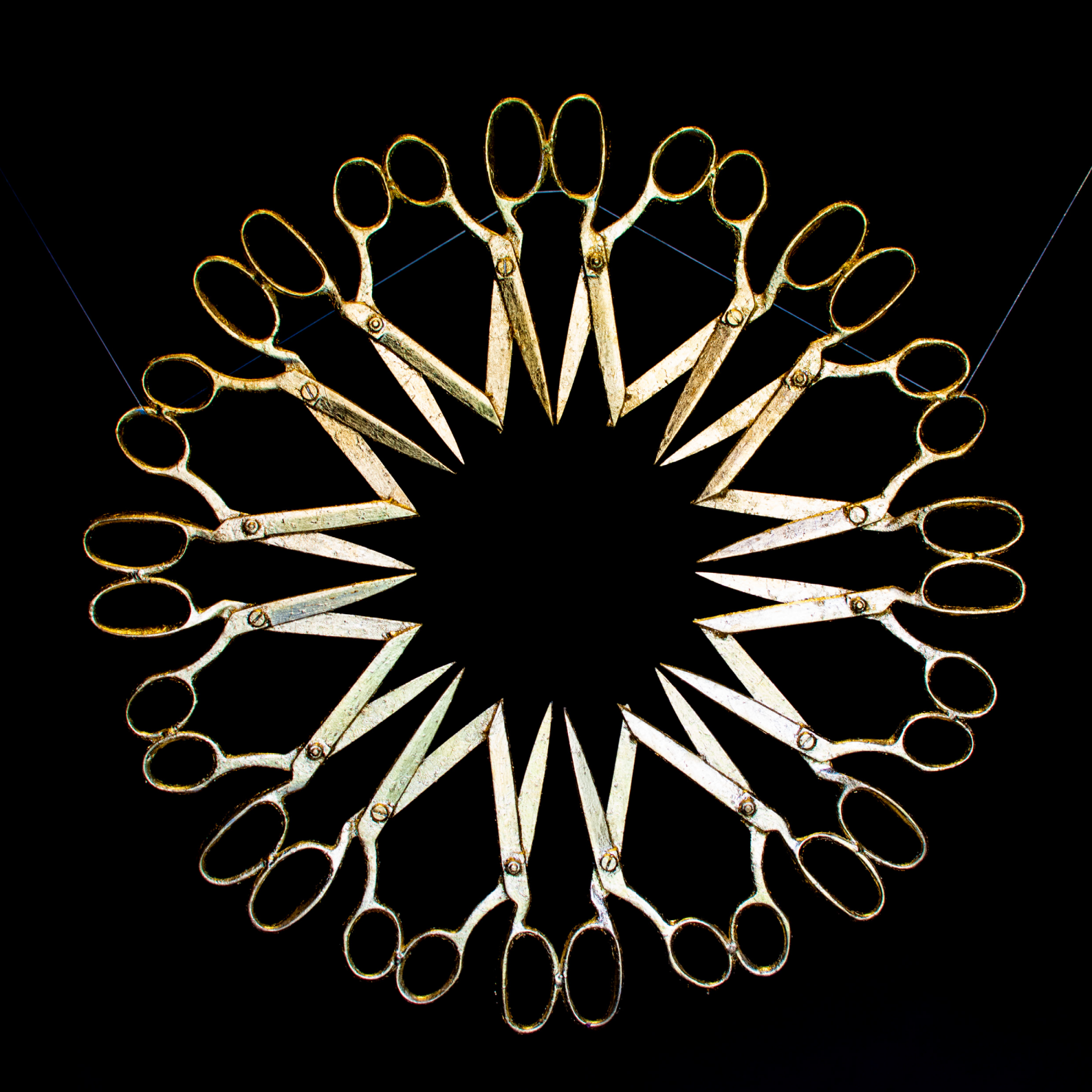
Pablo Maldonado

"En la historia como en la naturaleza, la podredumbre es el laboratorio de la vida".

Karl Marx / *El Capital*

Aniquilación es una película de ciencia ficción de Alex Garland, extraigo una idea de la historia, algo desconocido, sin un precedente, apareció en algún lugar, el sector es zona de interés para estudio científico, sin importar si es una presencia alienígena o de otro tipo, el resultado es que está modificando la naturaleza, seres "afectados" presentan extrañas mutaciones, se llama "Aniquilación", pero lo que podemos ver son seres en mutación, el fin de la existencia como la conocíamos hasta entonces para dar paso a nuevas estructuras, la aniquilación del ser humano, no de la vida, más aún, en una escena dos ciervos en un proceso de mutación se mueve en una sincronía perturbadora, uno como sombra del otro, una duplicación extrema, son muy parecidos, pero no iguales y al parecer están mutando en una mezcla genética que adapta a todos los seres vivos, animales y plantas, supondría que se hace extensivo a toda la materia,

Offictatias ut poreiur restiatur? Officip ienditin consedi cimodia vitatio te pro beres siti dolor autemporum que commolu ptaerum facea cus



orgánica e inorgánica.

Aniquilación desde la perspectiva humana, el ser, el individuo, el cuerpo, disgregación del ser, transformación, alteración, deconstrucción y reconstrucción. Nos es tan preciado el cuerpo y también nos es extraño, y en un contexto general evolutivo, una máquina maravillosa, pero inacabada, mientras el tiempo no se detenga la transformación no se detiene, lo único permanente es el cambio decía Octavio Paz. Pero tampoco es indispensable que la especie permanezca para que la vida siga, muchas especies han desaparecido desde que la humanidad tomo el sitio de especie dominante y podría desaparecer también.

Algunos artistas han orientado su búsqueda creativa explorando el aspecto elemental del ser humano, su cuerpo para convertirlo en espacio de creación. El pensamiento contemporáneo cuestiona y reinterpreta las relaciones entre las personas y cómo se perciben frente a sí mismos y la sociedad, cuerpo, género, sexualidad e identidad no son más conceptos limitantes.

Como entes biológicos, seres habitantes del planeta estamos intentando redescubrir el papel de la especie humana ante nosotros mismos, ante la naturaleza, ante los animales, buscamos entender y extender los límites de lo que hemos denominado humano, o tal vez romperlos. Y aún así los concetos de individuo en individualidad son predominantes en la vida cotidiana, moda, accesorios tecnológicos, presencia en las redes sociales, poder adquisitivo, prótesis, mucho de lo que nos lleva al posthumanismo, a ese espacio más allá del ser humano en muchos casos paradójicamente sirve para reafirmar la identidad del individuo y la individualidad.

El arte experimenta con los límites humanos explora romperlos, desbordarlos, sería interesante verlos diluirse, que se los lleve

una corriente rumorosa, dejar el miedo y entregarse, a la vida, a un ritual, a una danza, a un gozo; una poderosa voz que nos atraviese a todos, un conjuro, un signo que nos conecte, no tan solo a la especie humana, a todas las especies, a cada uno de los seres que compartimos este mundo, como un organismo entero, la especie Tierra, un solo ser vivo, desconectados ahora por nuestros individualismos, nuestros temores naturales, nuestras pequeñas miserias cotidianas. El cuerpo sería entonces más allá que el sujeto de pruebas, más que un campo de juego, el cuerpo sería laboratorio, pero no plataforma de lanzamiento, ni destino final, se convertiría en puerto para abastecerse, seria camino, eslabón, "tambo", pólipo, colmena, sería lo que no vemos. Transitar en el arte como un aroma floral liberado, como un sonido de hojas secas, como un reflejo en un lago, carroña en medio del bosque que alimenta a la parvada.

Hacia una crítica literaria de la liberación

Sebastián Ávila

> ¿Qué es el ser sino el fundamento del mundo, el horizonte que comprende la totalidad dentro del cual todo cobra sentido, la frontera del mercado que controlan los ejércitos?
>
> Enrique Dussel

Enrique Dussel nos enseñó que el pensamiento no puede seguir reproduciendo las lógicas de la dominación. Su filosofía de la liberación (1960-1970) irrumpió como un grito epistémico desde el Sur, un intento de romper con los marcos coloniales que definen qué cuenta como saber y quién tiene derecho a producirlo. Si la filosofía debía descolonizarse, también la literatura, y sobre todo la crítica literaria, debía comenzar a leer desde la exterioridad, desde ese "otro lado" que el sistema-mundo relegó al silencio.

Marcela Croce, *en La seducción de lo diverso*, (2015) parece escuchar esa misma exigencia ética y teórica. Su propuesta de una comparatística latinoamericana antioccidentalista resuena profundamente con la ontología política dusseliana. Para Croce, comparar no puede ser imitar: "la literatura latinoamericana no debe ser leída en función de cánones europeos o norteamericanos" (p. 56), sino en el horizonte de sus propias intersecciones culturales, históricas y lingüísticas. Recuerdo que cuando cursé Literatura Comparada en la UASB, Marcela siempre recalcó la necesidad de generar un pensamiento

EL PASADO ESTÁ DELANTE
EL TIEMPO ES CIRCULAR
EL FUTURO NOS PERSIGUE POR DETRÁS

propio latinoamericano, una epistemología situada que no traduzca su voz al lenguaje del norte, sino que piense, analice y compare desde su propia diversidad. En otras palabras, propone una crítica que se piense desde la periferia como centro: un comparatismo de la liberación.

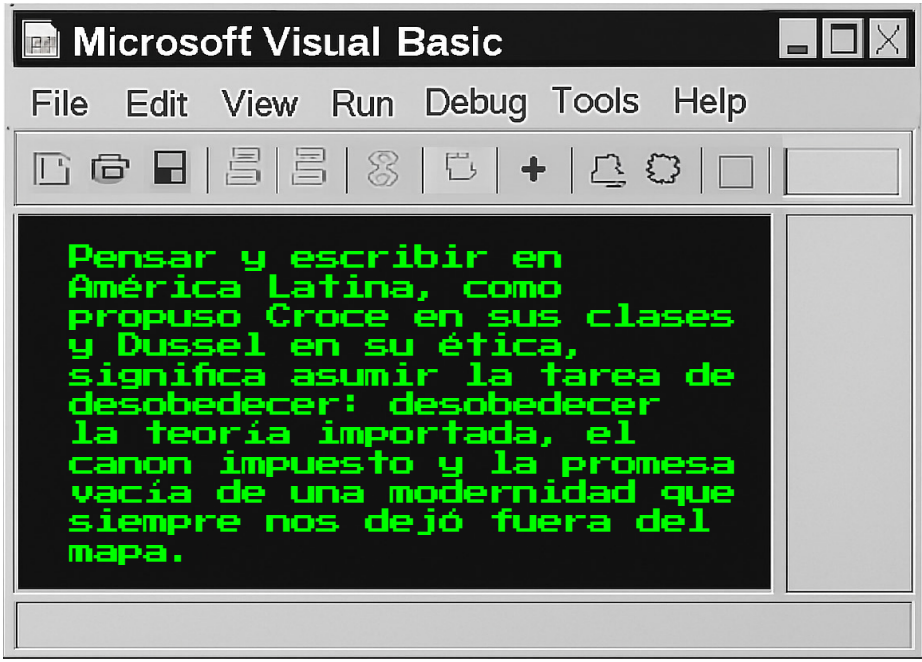
Dussel advirtió que la modernidad europea se edificó sobre la negación del otro. Croce, desde el campo literario, constata cómo esa negación persiste en la teoría: "los catálogos canónicos, las jerarquías estéticas, los modos de leer y clasificar reproducen la lógica del centro que se impone sobre la periferia" (p. 34). Pero mientras Dussel hablaba de la "exterioridad" del oprimido como fuente de una ética radical, Croce recupera la "diversidad" como potencia estética y política. Su apuesta por un canon dinámico, capaz de desafiarse a sí mismo, coincide con la idea dusseliana de una razón analéctica, una razón que dialoga con el otro en lugar de subsumirlo.

La literatura latinoamericana, entonces, debe volverse conciencia crítica de su propio lugar de enunciación. No basta con narrar desde el sur: hay que leer desde el sur, pensar desde el sur, comparar desde el sur. Dussel lo formuló como un giro decolonial del pensamiento; Croce lo traduce en un giro comparatista que abandona la dependencia teórica. La crítica literaria, para ambos, deja de ser un ejercicio de interpretación y se convierte en una praxis liberadora. Hoy, cuando el continente enfrenta un renovado asedio cultural, el avance del conservadurismo, la homogenización mediática, la precarización simbólica, la lección de Dussel y Croce se vuelve urgente: no hay emancipación sin una crítica que cuestione las epistemologías del imperio. La literatura, si quiere ser realmente latinoamericana, debe ser también un acto de desobediencia intelectual, una forma de pensar lo diverso como resistencia.

Porque si, como decía Dussel (1977) "toda filosofía es siempre una respuesta a una interpelación del otro" (p. 35), toda literatura de América Latina debe ser también una respuesta al llamado de

su propia heterogeneidad. En ella late una promesa: la de una crítica por venir, no occidental y no sumisa, capaz de leer al mundo, y a sí misma, desde los márgenes que el poder siempre temió. Esa necesidad de un pensamiento propio no se limita a la literatura: atraviesa todo el campo del saber latinoamericano. La filosofía, al igual que la crítica literaria, ha sido históricamente un territorio colonizado por categorías ajenas.

Dussel, junto con Rodolfo Kusch, Leopoldo Zea o Arturo Roig, abrió la posibilidad de pensar desde la herida y no desde el espejo: desde la exterioridad del oprimido, del mestizo, del subalterno. En esa línea, textos como *La invención de América* de Edmundo O'Gorman, *América* profunda de Kusch, *Siete ensayos de interpretación de la realidad peruana* de José Carlos Mariátegui o incluso las narrativas distópicas de *Los detectives salvajes* y *2666* de Roberto Bolaño configuran una constelación de obras que interrogan los mitos del progreso y del universalismo. Son intentos, que a veces desesperados, a veces lúcidos por construir una epistemología del sur, una imaginación crítica que rompa el hechizo del centro. Pensar y escribir en América Latina, como propuso Croce en sus clases y Dussel en su ética, significa asumir la tarea de desobedecer: desobedecer la teoría importada, el canon impuesto y la promesa vacía de una modernidad que siempre nos dejó fuera del mapa.



Referencias

Bolaño, R. (2004). *2666*. Anagrama.

Croce, M. (2015). *La seducción de lo diverso: Literatura latinoamericana comparada.* Interzona.

Dussel, E. (1977). *Filosofía de la liberación.* Edicol.

Kusch, R. (1962). *América profunda.* Editorial Sudamericana.

Mariátegui, J. C. (1928). *Siete ensayos de interpretación de la realidad peruana.* Biblioteca Amauta.

O'Gorman, E. (1958). *La invención de América*. Fondo de Cultura Económica.

Roig, A. (1981). T*eoría y crítica del pensamiento latinoamericano.* Centro Editor de América Latina.

Zea, L. (1953). *América como conciencia.* Editorial Cuadernos Americanos.

Tristeza de la nieve que cae:
el arte como forma de resistencia en La clase de griego de Han Kang

J. Barish

Cuando estudié latín y griego en la universidad y entendí gramática y lingüística, pensé en lo viva que está la lengua, y cómo aprender una lengua es, de alguna forma, reaparecer en el mundo. Hablar otro idioma es apropiarse de un ritmo, una cadencia, una estética distinta de lo real. Olvidar, en cambio, es desdibujarse. No es solo perder palabras, sino perder la forma de sentirlas. Ese silencio, el de no poder decir ni ser entendido, es también el silencio del arte cuando ha sido arrancado de su materia.

En *La clase de griego, Han Kang* (2024) narra la historia de una mujer que ha dejado de hablar. El lenguaje ha huido de su cuerpo sin escándalo, como una sombra que se disuelve al cerrarse una puerta: "El lenguaje, que la aprisionaba y la hería como una prenda hecha con miles de alfileres, desapareció de un día para otro" (p. 15). La desaparición no es un acto violento, sino un proceso de desgaste: una estética del deterioro. En ese desgaste hay también una forma de arte —una poética del silencio— que hace visible lo que no puede nombrarse.

El lenguaje, al perderse, se convierte en materia plástica, moldeable: ya no instrumento, sino residuo con el que la protagonista intenta rehacer su vínculo con el mundo. En el vacío aparece una lengua muerta: el griego antiguo. No como saber académico, sino como gesto artístico y político. En ese idioma sin hablantes, la protagonista encuentra una forma, una estructura donde refugiar la experiencia. Heidegger (2000) afirmaba que "el lenguaje es la casa del ser" (p. 1); pero cuando esa casa se derrumba, queda la posibilidad de reconstruirla como una ruina estética, donde cada palabra, cada sílaba, se convierte en un fragmento escultórico del sentido.

Así, la lengua griega no es solo conocimiento, sino acto de resistencia estética. Recuperar una lengua muerta es una operación de memoria y de creación: una forma de recomponer el cuerpo del lenguaje desde su herida. Benjamin (2016) veía en la traducción una promesa de integración, un movimiento hacia una lengua verdadera. Han Kang lleva esa idea más lejos: traducir una lengua muerta hacia el cuerpo vivo es convertir la traducción misma en arte, en resistencia contra la desaparición. El griego sirve para articular lo inarticulable: duelo, vergüenza, imposibilidad. El aprendizaje se convierte en una práctica estética que rehace la experiencia del ser desde los restos del lenguaje.

El cuerpo de la protagonista es su lienzo y su archivo. Su silencio no es vacío, sino composición. Butler (2004) recordaba que el cuerpo doliente es también político, y en Han Kang ese cuerpo político se expresa a través de la forma: gestos mínimos, respiraciones, movimientos imperceptibles. La clase de griego podría leerse como una coreografía muda donde el arte ya no reside en la palabra, sino en la respiración. La resistencia se cifra en seguir habitando el cuerpo —esa materia vulnerable que, pese a todo, sigue creando ritmo—.

Desde la fenomenología, Merleau-Ponty (1994) afirmaba que "el cuerpo es nuestro medio

general para poseer un mundo" (p. 163). En la novela, ese medio está fracturado, pero no inerte: la protagonista lo rehace a través de la escritura, del dibujo invisible que forman los signos griegos en su mente. Aprender el alfabeto es aprender un nuevo modo de mirar. Cada letra es una forma, una figura, una línea que permite reconstruir el vínculo entre pensamiento y materia. "¿No le parece raro? ¿No le extraña que tengamos párpados y labios?" (Kang, 2024, p. 150): la pregunta, más que lingüística, es escultórica; habla de los límites de la forma, de la superficie como espacio donde el ser se retrae y se protege.

La voz media del griego, esa forma verbal que no requiere sujeto ni objeto, se vuelve un principio estético: una sintaxis de la autonomía. En ella hay una resistencia frente a la gramática del poder, una microestética del yo que no necesita completarse en otro. Derrida (1996) afirmaba que toda lengua es ya extranjera; Han Kang lo lleva al territorio de la creación: lo extranjero se vuelve material artístico, la extranjería se convierte en lugar habitable. El arte, como el griego, no busca comunicar, sino preservar la experiencia en su incomunicabilidad.

La pregunta socrática "¿Verdad que se parecen mucho los verbos 'padecer' y 'aprender'?" (Kang, 2024, p. 82) se transforma aquí en una ética estética: crear es padecer, y padecer es una forma de conocer. La novela convierte esa relación —pathos y mathos— en un manifiesto sobre el arte como aprendizaje del dolor. El lenguaje, roto, vuelve a ensamblarse como collage, como mosaico de fragmentos. "Todos los paisajes se convierten en fragmentos rotos de aristas definidas" (Kang, 2024, p. 96): el mundo es ahora un artefacto visual, un caleidoscopio que reordena sus propios restos.

Cuando el niño la llama "Tristeza de la nieve que cae" (Kang, 2024, p. 96), el nombre es una obra en sí mismo: una imagen que sustituye al habla, un poema mínimo que la restituye al mundo sin violentarla. Nombrar es aquí un acto de reconocimiento estético, una forma de ver sin poseer. La belleza de

esa tristeza no radica en su melancolía, sino en su persistencia.

Han Kang no escribe una historia de redención, sino una poética de la resistencia: la de una mujer que rehace su voz con las ruinas del lenguaje, la de un cuerpo que crea arte desde el silencio. La clase de griego nos recuerda que el arte —como la lengua muerta— puede ser un refugio cuando el mundo se vuelve inhabitable. En esa grieta, entre el silencio y la palabra, persiste una forma mínima de belleza: la del ser que aún respira.

Referencias

Benjamin, W. (2016). *La tarea del traductor*. https://masterenedicion.com/wp-content/uploads/2016/01/Walter-Benjamin-La-tarea-del-traductor.pdf

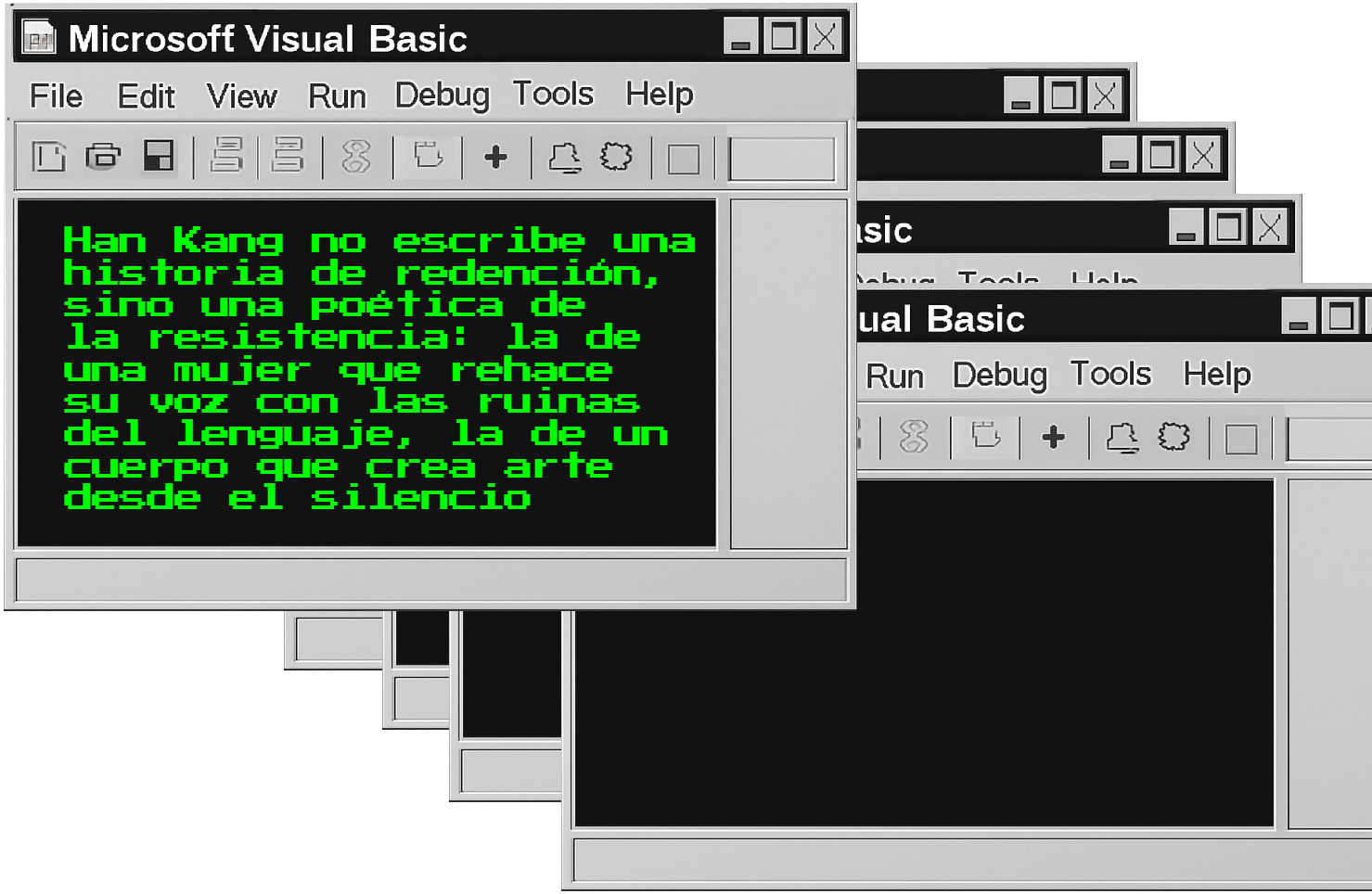
Butler, J. (2004). *Vida precaria.* Paidós.

Derrida, J. (1996). *El monolingüismo del otro.* Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. https://www.philosophia.cl/biblioteca/Derrida/El%20monolinguismo%20del%20otro.pdf

Heidegger, M. (2000). *Carta sobre el humanismo.* Facultad de Filosofía de San Dámaso, Universidad Complutense de Madrid. https://www.ucm.es/data/cont/docs/241-2015-06-16-Carta%20sobre%20el%humanismo.pdf

Kang, H. (2024). *La clase de griego.* Random House.

Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenología de la percepción.* Planeta.


Microsoft Visual Basic
File Edit View Run Debug Tools Help
Han Kang no escribe una historia de redención, sino una poética de la resistencia: la de una mujer que rehace su voz con las ruinas del lenguaje, la de un cuerpo que crea arte desde el silencio
ual Basic
Run Debug Tools Help

Arte de calle y estética de lo efímero.

Entre el punctum variable y la reauratización en el desgaste

Alicia Martínez

La experiencia estética ante el arte de calle nos arroja sobre un territorio de reflexión en el que tiempo, materia e intención creadora confluyen en una síntesis dialéctica y paradójica: una obra que se agota en su propia existencia. Si el arte "convencional" aspiraba a la conservación, el mural, el grafiti o el paste-up se reconocen perecederos desde su nacimiento; más esta conciencia de finitud no empobrece la experiencia estética, sino que la transforma radicalmente, convirtiendo al deterioro y la alteración, como signos del paso del tiempo, en parte constitutiva de su sentido. El arte de calle, en tanto efímero, se rebela contra la eternidad de la pretensión de consagración y reivindica la fluidez heraclítea de lo real: cada mirada contempla una nueva obra y en cada instante, en el que se exhibe, un nuevo sentido.

La calle como ese espacio del tránsito y de lo imprevisible se convierte en el escenario y soporte de un arte que asume su condición de devenir, una forma de estar siendo y de hacerse de forma continua. Si, por su parte, en las galerías o museos la obra está resguardada en una suerte de suspensión temporal, el muro expuesto a la intemperie es un cuerpo vivo enfrentado a la erosión del clima, a la intervención humana y a la

superposición de otras marcas. Siguiendo a Heráclito podemos encontrar en el arte de calle una metáfora consistente: nadie contempla dos veces la misma pintura callejera. Así: la mutación sustituye a la permanencia.

Barthes (1990), en *La cámara lúcida*, introdujo el concepto de punctum para designar ese detalle inesperado que interpele y hiere la mirada del espectador, eso que escapa al control del fotógrafo y que, sin embargo, dota de singularidad a la imagen. Si trasladamos esta noción al arte de calle, hallamos que el punctum ya no es un elemento fijo o contingente en el instante de la creación, sino un campo de posibilidades. El arte de calle no posee un solo punctum, sino múltiples, emergentes y cambiantes. Lo que en un primer momento pudo ser un trazo, días después puede serlo la grieta que atraviesa la pared o la mancha de humedad que distorsiona el contorno de una figura. El punctum deja de ser un accidente involuntario del artista para volverse una serie de acontecimientos materiales y humanos que alteran la obra. La ciudad misma se convierte en coautora, multiplicando las heridas que la mirada puede recibir.

El arte de calle desplaza la noción barthesiana del studium —el campo de lo cultural, de lo legible— hacia una región más porosa y compleja, puesto que el sentido no se construye solo en la contemplación, sino en la participación involuntaria del entorno. La pared es un archivo colectivo, un palimpsesto donde la mano humana y la naturaleza urbana dialogan, se tensan y conflictúan. Las capas de pintura que cubren una obra o los carteles que se adhieren y se despegan, los rastros de humedad o de hollín que velan los colores, suponen un acto de reinscripción. La obra se deshace, pero en su deshacerse se vuelve texto vivo.

Es este carácter mutable el que confiere al arte de calle una dimensión performativa aún sin proponérselo. Sin ser un arte de la acción, se convierte en el registro de una performance involuntaria: la de la ciudad actuando sobre sí misma, es decir

la polis interviniéndo-se en la res-pública. Cada cambio en la superficie es un gesto temporal y por la tanto una manifestación del devenir. Entonces, el desgaste no supone un signo de destrucción sino un testimonio de que el tiempo pasa y de que nosotros pasamos con él. La experiencia estética se revele como una experiencia de nuestra condición temporal. Frente al simulacro de eternidad de las obras conservadas, el arte de calle nos recuerda que toda forma está sujeta a la desaparición, que toda belleza es transitoria y que la historia inicia y acaba en lo humano.

Esta consciencia del tiempo transforma también la relación entre arte y memoria. Si en la tradición occidental la trascendencia de la obra consistía en su capacidad para perdurar para integrarse en los "bienes de la cultura", tomando la referencia de Benjamin, el arte urbano subvierte esta lógica en tanto que su trascendencia radica precisamente en su desaparición. Lo que persiste no es la materia, sino el registro, la huella, la fotografía que intenta retener un instante previo a la disolución. Sin embargo, este registro no actúa como sustituto y en él se produce lo que podríamos llamar, una reauratización en el desgaste.

Benjamin afirmaba que la reproducción técnica destruía el aura de la obra de arte, es decir, su unicidad irrepetible. Pero en el caso del arte de calle ocurre lo contrario: la reproducción, la fotografía, el video, la documentación, pueden devolverle un aura que ya no reside en su originalidad material, sino en la conciencia de su pérdida. Ver una fotografía de un mural borrado es experimentar una forma nueva de aura, una aura póstuma, hecha de ausencia. La imagen registrada se impregna de una suerte de melancolía de lo que ya no existe, de la certeza de que el objeto contemplado fue y ya no es. Y es, precisamente, en esta inversión donde el arte de calle revela cómo

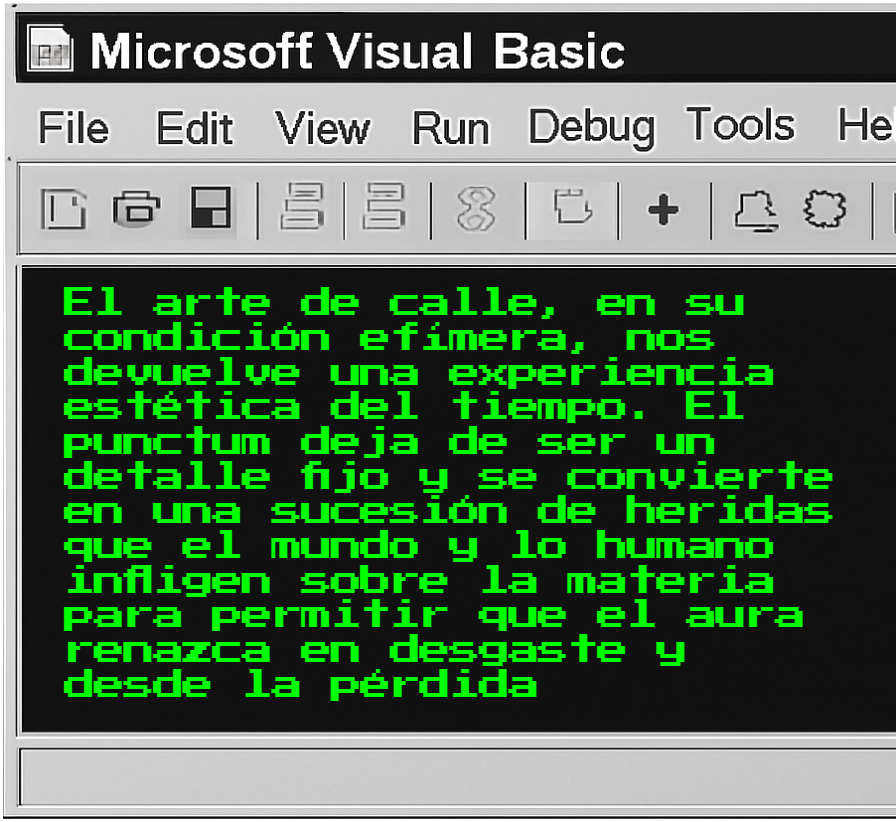
la desaparición puede ser fuente de una intensidad estética inédita y radical.

La obra callejera, en su desgastarse, se "empobrece" materialmente, pero ese empobrecimiento es a su vez un enriquecimiento aurático. Cada grieta y cada mancha son testimonios de un tiempo que la atraviesa y la habita. Allí donde la restauración busca eliminar las marcas del tiempo, el arte de calle recoge como parte de su sentido. La ciudad se convierte así en un museo del devenir, donde las obras se transforman al ritmo de la vida urbana. En esta convivencia entre creación y destrucción, entre intervención y desaparición, se revela una estética de la impermanencia que desafía las nociones convencionales de valor y de autoría.

El arte de calle nos enseña, con mucha más radicalidad, que el sentido estético no es propiedad del artista ni del objeto, sino del proceso. En la medida en que la obra se separa de su creador y entra en el flujo de la ciudad, deja de ser un objeto para volverse acontecimiento. Su belleza no se encuentra en la imagen original, sino en el devenir de sus transformación. La contemplación de la obra de calle no busca fijar una forma, sino asistir a su tránsito. El espectador se convierte también en testigo del flujo del tiempo, en partícipe de un flujo que erosiona la materia y, en términos contemplativos, modifica su sentido.

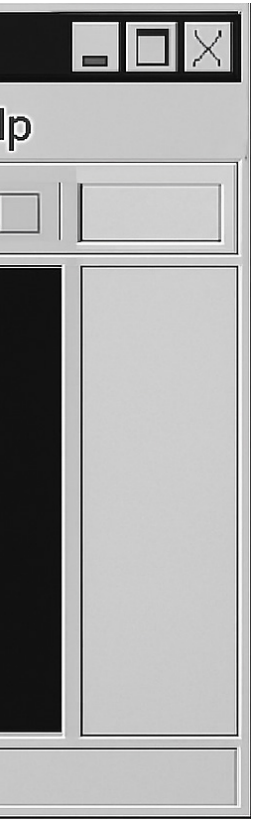
La diferencia no es solo material, sino también simbólica y cada mirada se enfrenta a un nuevo conjunto de signos. La obra no se destruye, sino que se reinventa incesantemente en su impermanencia y su desvanecimiento abre posibilidades al lienzo urbano. Así, el arte de calle no busca consagrarse, sino vivirse; no aspira a durar, sino a transformarse, aún en contra de lo que su autor pretenda. Su potencia no reside en su estabilidad, sino en su vulnerabilidad y devenir.

El arte de calle, en su condición efímera, nos devuelve una experiencia estética del tiempo. El punctum deja de ser un detalle fijo y se convierte en una sucesión de heridas que el mundo y lo humano infligen sobre la materia para permitir que el aura renazca en desgaste y desde la pérdida. En última instancia, contemplar el arte de calle es contemplar nuestra propia temporalidad: ser testigos de cómo todo lo que somos está siempre a punto de desaparecer, y precisamente por eso, poder contemplarla nos hace conscientes de nuestro tiempo histórico.



Referencias

Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida*. Paidós.


lp

ENTRE

EVISTA

“Desde el Sur global se advierte que ni la modernidad ni la posmodernidad pueden ser comprendidas sin atender a la colonialidad, es decir, a la persistencia de las jerarquías epistémicas, raciales y culturales que la empresa colonial instituyó como base de la modernidad misma. La estética, en este horizonte, es un campo de disputa donde se visibiliza la violencia epistémica que ha relegado los modos sensibles no europeos al margen de la historia del arte”.

Obras completas

Entrevista a Cecilia Suárez Moreno

Por Diego Jadán-Heredia

Cecilia Suárez realizó estudios doctorales en Estética, Valores y Cultura en la Universidad del País Vasco y una maestría en Arquitectura, Arte y Cultura Contemporánea en la Universidad Politécnica de Barcelona. Es profesora emérita de la Universidad de Cuenca, con más de cuarenta años dedicados a la docencia e investigación en los campos de la estética y la crítica del arte.

La profesora Cecilia Suárez sabe que la precisión en el uso de los términos es fundamental cuando se trabaja con ideas y conceptos. Si Wittgenstein tenía razón, muchos de nuestros desacuerdos son en realidad una consecuencia de malentender cómo funciona el lenguaje. Quizá por eso, esta entrevista es peculiar pues, en realidad, su parte más sustanciosa fue redactada por la propia entrevistada; que sabe que el ejercicio de edición de una entrevista guarda el gran riesgo de la transducción que puede crear sentidos no queridos por la entrevistada. Por eso, en el día y hora acordados para realizar la entrevista, Cecilia me sorprendió al traer consigo el documento -con cuidada redacción- que ahora les presentamos. Por supuesto, los temas propuestos fueron discutidos por nosotros semanas atrás, y abordan, por un

Fotografía: Andersson Sanmartín, Departamento de Comunicación de la UDA.

lado, campos en los que Cecilia destaca por su conocimiento y, por otro, aquellos que lindan y se traslapan con el tema central de esta edición.

El lugar del arte como memoria, saber y posibilidad de transformación social

La literatura, la música, las artes plásticas y visuales, el teatro y el cine latinoamericanos están profundamente relacionados con nuestros devenires sociales y políticos; sin embargo, no en el sentido de la «teoría del reflejo», sino como la conjunción de la subjetividad de sus autores con las principales preocupaciones sociales, políticas, económicas y culturales de los pueblos, por supuesto, desde la especificidad de cada uno de los lenguajes artísticos.

Adrián Carrasco, un pionero de los estudios culturales en Ecuador, en la década de los años ochenta, sostiene que, al analizar las novelas ecuatorianas más representativas, se advierte que recrean grandes hitos históricos: la Revolución liberal, la masacre del 15 de noviembre de 1922, las rebeliones indígenas, el entrampamiento de la izquierda, la guerrilla de Santo Domingo. Aunque en apariencia subjetivas y personalistas, estas historias permiten acceder al fenómeno colectivo y al hecho nacional.

En América Latina hay un profundo vínculo de sus artes con la memoria, los saberes y las posibilidades de transformación social. Antonio Gramsci, cuando pensaba en las relaciones entre el arte y la política se refería a la ello como la unidad de acto del arte y la política. Por supuesto, no se refería a ninguna política partidista, sino al campo donde los bloques históricos libran la batalla por la hegemonía intelectual y moral.

En unos ciclos históricos más que en otros, los artistas perciben la vida y el mundo y producen obras de arte que son signos, símbolos, metáforas, alegorías, anáforas, composiciones, etc., que nos interpela de diversos modos. En el arte contemporáneo, los casos son innumerables.

Doris Salcedo, artista colombiana, ha producido una potente obra sobre asuntos centrales de la contemporaneidad: exclusiones, migración, violencia. Por ejemplo, su Shibboleth (2008), una instalación de 167 metros de largo, es una extensa grieta abierta en una de las plantas del edificio de la Tate National Gallery de Londres que simboliza las grandes y graves fisuras sociales, económicas y políticas de las sociedades actuales.

Alexander Apóstol, artista venezolano, con su obra «Ser latino es estar lejos» recrea dramas y tragedias de los fenómenos migratorios desde el Sur hacia el Norte. Voluspa Jarpa, artista chilena, nos remite a las recientes protestas de los movimientos sociales en varios países de América Latina, asediados por una misma estrategia económica y militar continental. Ambos artistas fueron premiados por la XVI Bienal de Cuenca.

El arte es una máquina abstracta y sensible en sí misma; es una red de relaciones y operaciones que puede manifestarse de maneras diversas en su intento de atravesar el caos y descifrar la complejidad de la realidad. El valor de una máquina abstracta reside en su creatividad, adaptabilidad y apertura a las circunstancias concretas, mediante transfiguraciones estéticas. De modo que las máquinas se tornan concretas al aproximarse estéticamente a las formas sociales. Las máquinas sensibles son una red de relaciones, disposiciones y operaciones que se expresan de maneras diversas en dispositivos que pueden descifrar la complejidad de la realidad. Y, en esa medida, potencialmente actúan sobre las emociones de los espectadores y generan diversas experiencias estéticas: contemplativas, narcisistas o emancipadoras, entre otras.

Modernidad, posmodernidad y colonialidad en la estética

Recordemos que la modernidad, la posmodernidad y la colonialidad no son solamente etapas cronológicas y sucesivas del devenir histórico. Son regímenes de sentido que configuran modos de producir, percibir y valorar el campo de lo sensible.

La estética es un saber eminentemente moderno, de filiación occidental, vinculado a los procesos sociales y políticos del Siglo de las Luces y sus versiones alemana, francesa e inglesa, principalmente, que surge como un campo de reflexión propio de la centralidad del sujeto ilustrado y la pretensión del dominio de la razón, con las obras de Kant y Hegel, empeñadas, cada una a su manera, en propiciar la autonomía del arte.

La posmodernidad, en cambio, cuestiona tanto la linealidad del progreso como la noción de sujeto soberano, proponiendo en su lugar un descentramiento de las narrativas maestras, la apertura a la diferencia y la fragmentación de los códigos artísticos y culturales.

Sin embargo, desde el Sur global se advierte que ni la modernidad ni la posmodernidad pueden ser comprendidas sin atender a la colonialidad, es decir, a la persistencia de las jerarquías epistémicas, raciales y culturales que la empresa colonial instituyó como base de la modernidad misma. La estética, en este horizonte, es un campo de disputa donde se visibiliza la violencia epistémica que ha relegado los modos sensibles no europeos al margen de la historia del arte.

En este sentido, Enrique Dussel ha subrayado la necesidad de una estética transmoderna que recupere las voces silenciadas. Walter Mignolo y Aníbal Quijano han tematizado la colonialidad del poder y del saber como matriz constitutiva de lo estético. Nelly Richard ha mostrado cómo las prácticas artísticas cuestionan la hegemonía cultural en contextos post dictatoriales. Bolívar Echeverría problematizó la modernidad

barroca como una alternativa estética y cultural de resistencia. Carlos Rojas ha formulado sus Estéticas Caníbales/hackers como estrategias de superación del canon posmoderno.

Estética y la teoría crítica: aportes de Adorno, Benjamin, Echeverría

De Adorno, creo fundamental destacar su profunda desconfianza hacia la industria cultural y la convicción de que el arte tiene fuerza crítica precisamente porque se resiste a la lógica del mercado. Adorno en su «Teoría Estética», sostiene que el arte es la «playa última», aquel lugar donde aún es posible la libertad.

Con Benjamin he dialogado sobre la memoria y la técnica, a través de su tesis sobre la aparición de los panoramas como anuncio de una revolución en la relación del arte con la técnica y como expresión de un nuevo sentimiento vital del habitante de las ciudades que, con aquellos, intenta transportar el campo a la ciudad.

Estableciendo una secuencia histórica, Benjamin da cuenta de un proceso de transformaciones profundas que muestran que la visión y la retórica fotográfica desplazaron a los retratistas en miniatura y, también, el crecimiento del radio de alcance de los transportes disminuyó la importancia informativa de la pintura. Con ello, Benjamin problematiza los vínculos del arte con la historia, la técnica y la política.

De Benjamin también he retomado su percepción de la realidad como discontinua y su apropiación del método surrealista de asociación libre de ideas que le sirvió para analizar, recomponiendo, retazos de historia económica, literatura, arquitectura, pintura, fotografía, ilustraciones, daguerrotipia, política, vida cotidiana, espacios públicos y privados. Su idea de mónada, nos permite comprender que las cosas dejan su lugar caótico, su estado de mutismo, y entran

a encajar como en un mosaico, adquiriendo, entonces, una significación de conjunto.

En «París, capital del siglo XIX», Benjamin piensa la condición metropolitana, referencia ineludible de la investigación y el método que, ahora, como entonces, demandan actitudes no ortodoxas y alejadas del discurso del género historiográfico tradicional. El aporte benjaminiano consiste, sin duda, en una actitud distinta y una forma renovada de analizar la vida contemporánea, más afín a la nueva y diferente naturaleza de los fenómenos que intentó describir, amén de su crítica a cierta concepción del progreso inacabable que aún impulsan ciertas clases sociales, paradójicamente, en tiempos de crisis ecológica y civilizatoria.

De Bolívar Echeverría, he destacado sus reflexiones sobre el vínculo de la estética y la política, a través de su poderosa teoría del ethos barroco como expresión de una resistencia a la Modernidad desde América Latina. La estrategia barroca de supervivencia, dice Echeverría, mostró cómo es posible no encontrarle el lado «bueno» a lo «malo», sino desatar lo «bueno» precisamente en medio de lo malo. He trabajado en la dimensión estética de su pensamiento, naturalmente vinculándola a sus concepciones políticas y contextualizando su pensamiento en la escena intelectual contemporánea, tan escasamente conocidas en su propio país, menos aún entre las nuevas generaciones. Para Echeverría, la fiesta, el amor, el arte son los escasísimos lugares, donde aún es posible la libertad, la creatividad, la resistencia.

Educación estética y transformación social

Esta es otra línea de docencia e investigación que he desarrollado con mis estudiantes de varias cohortes de maestría en la Facultad de Artes. Hemos explorado las posibilidades de un giro epistemológico desde América Latina en el campo de la educación estética, en la era de la globalización, con

aportes específicos de Chachavorty Spivak, Jacques Rancière, Bruno Latour, Wendy Brown, Walter Benjamin, Giorgio Agamben y los derechos que consagra la Constitución de la República del Ecuador de 2008.

Adorno y Benjamin o el mismo Foucault han diagnosticado un empobrecimiento e incluso una destrucción de la experiencia sensible como efecto de la cultura de masas que surge luego de la II Guerra Mundial. Desde América Latina, Bolívar Echeverría ha teorizado con agudeza esta crisis civilizatoria que provoca afectaciones profundas también en la naturaleza y la cultura.

Mi argumento central es que los cambios operados en el sensorium humano en la era de la globalización exigen un giro epistemológico de maestros y alumnos hacia nuevas formas de enseñar y aprender. Algunos ejes transversales de la propuesta que pueden nutrir este giro de la educación estética son: aprender a sentir; aprender a imaginar; aprender a leer y escribir que no es lo mismo que manejar información; desarrollar la inteligencia crítica; aprender a diferenciar los deseos de las necesidades. Descubrir y respetar lo sagrado de la vida y la muerte. Repensar el uso de las palabras en una sociedad patriarcal, entre otras. Estas propuestas nacieron en tiempos de la pandemia del Covid 19 que provocó el generalizado devenir cibernético de la educación, y, fueron creciendo con la imperiosa necesidad de recuperar la democracia, promover el cuidado de la vida en la Tierra y la equidad de género.

En la crisis civilizatoria actual, educar es también contribuir a formar el carácter de una persona, lo que ha de permitirle dar una forma respetable a su vida en comunidad. La responsabilidad educativa debe trascender la enseñanza del dominio técnico de todas las operaciones necesarias para el ejercicio de una disciplina. Se trata de que todas las personas aporten de modo creativo, justo y crítico a la construcción de una sociedad mejor que la actual.

¿Qué puede hacer un maestro latinoamericano en estas circunstancias desoladoras de incertidumbre y crisis civilizatoria, de dramas individuales y tragedias colectivas? En una sociedad que privilegia la ganancia fácil e incluso el dinero mal habido. Realmente mucho, si es que existe un compromiso con la permanencia de la vida sobre la Tierra. Sus decisiones a la hora de educar estéticamente a niños, adolescentes y jóvenes, pueden y deben estar orientadas a promover y practicar otras formas radicalmente diferentes de apreciación de las obras de arte y de las relaciones con la naturaleza y la comunidad.

«Estéticas Caníbales» y «Estéticas Hackers» como figuras críticas frente a la mercantilización cultural

Una importante etapa de mis trabajos ha analizado los aportes sustantivos de las Estéticas Caníbales/Hackers de Carlos Rojas Reyes, publicadas en tres volúmenes, donde su autor construye un objeto de estudio de alta complejidad y formula una propuesta de superación del canon artístico hegemónico mediante una sugestiva y ambiciosa hipótesis de trabajo que se pregunta ¿cómo superar el canon posmoderno que se revela agotado, no tanto por circunstancias históricas, cuanto por su imposibilidad de representar la complejidad de esta época? La gran empresa intelectual de Rojas explora las posibilidades de una implosión del canon hegemónico y propone unas Estéticas Caníbales/ Hackers que promuevan otras formas simbólicas que sean, además, expresiones de resistencia a la dominación planetaria del capital. Este trabajo mío fue publicado por la revista más antigua de Cuba, la Revista Islas, de la Universidad Martha Abreu.

La teoría estética de Rojas es el sustento de varios análisis críticos que he desarrollado. Por ejemplo, sobre la obra de Ernesto Ortiz (Esmeraldas, Ecuador, 1968), bailarín, coreógrafo y docente-investigador. Metodológicamente, partí de una indagación en sus coreografías y sus textos teóricos

desde una perspectiva interdisciplinaria, articulando conceptos de las Estéticas Caníbales/Hacker y la Teoría de la Forma, los estudios sociales del arte y la teoría política, hasta caracterizar la dramaturgia de Mosquera como hacker y destacar las transformaciones que está generando en el campo escénico en el Ecuador

Con el mismo aparato conceptual, he analizado la producción dramatúrgica de Isidro Luna (1950), quien trabaja desde Ecuador y ha dedicado más de veinte años a la producción teatral y ha reflexionado teóricamente sobre su propia obra y la realidad del teatro en esta época tardía. Los conceptos estéticos de Luna configuran una dramaturgia hacker en la medida que se plantea superar el paradigma del teatro tradicional, convencional y comercial, suscitando otra dramaturgia que incluso aspira a superarse a sí misma. Su producción teatral ha sido escenificada centenares de veces por grupos locales y nacionales. Los conceptos centrales de su dramaturgia son: automatismo y trabajo técnico; inconsciente colectivo e inconsciente estético; la multitud, personaje principal; los vínculos entre teatro y realidad; una discusión sobre la presentación y la representación, más allá de la modernidad y la posmodernidad.

La singularidad de esta entrevista -que no lo es- no justificaba no hacerle a Cecilia un par de preguntas finales, ineludibles; la primera porque estos tiempos de oscuridad ameritan una visión que abarque el contexto y, la segunda, que le permitirá al lector de Mundana, conocer sus preferencias, influencias y recomendaciones.

DJH: Iniciamos esta reunión compartiendo nuestra preocupación por lo que está sucediendo en el país (decisiones gubernamentales antidemocráticas, represión de protestas sociales, pretensión de cambiar la Constitución), ¿en este contexto, qué retos tiene la estética? ¿No es una pérdida de tiempo hablar de estas cosas?

CSM: De ninguna manera, Diego. Creo que, más bien, la estética, lo estético y el arte nos permiten descubrir caminos que pueden contribuir a la emancipación y aportan a la búsqueda de un proyecto de país que no sea excluyente, sino que, por el contrario, profundice en la conquista de derechos y nos unifique, por fin. No debemos retroceder en materia de derechos, porque son fruto de cientos de años de luchas.

Es necesario recordar que la Constitución actual no es fruto de un momento histórico particular, mucho menos de uno o varios personajes. Son muchos años de luchas de los pueblos indígenas, de las mujeres, de los montuvios, de los negros, de los cristianos de base, de maestros y estudiantes. En fin, creo que tenemos que ir más allá y, más bien, ampliar esos derechos para estos y otros sectores sociales.

Tal como están las cosas, el proyecto hegemónico actual, está destinado al fracaso, porque su viabilidad depende del cumplimiento del contrato social en la vida cotidiana. Por ello, este momento es sumamente decisivo. Si somos capaces de educar emociones y sensibilidades, es probable que podamos construir un país más democrático, con educación pública de calidad, como un derecho de todos, tanto como la salud y el acceso a la vivienda. Esto es profundamente estético. La estética no es exclusivamente un saber teórico y una práctica artística. Lo estético está en la vida y en los mundos reales de cada persona, en las formaciones sociales, y se vincula con los derechos al ocio creativo, al acceso a las artes, al disfrute del tiempo libre.

DJH: Como en todas nuestras entrevistas, quiero concluir preguntándote sobre las obras o autores que recomendarías a nuestros lectores.

CSM: Es muy difícil responder a tu pregunta, por la magnitud de posibilidades que hoy disponemos, gracias a la Internet y a las tecnologías de la información y la comunicación, pero intentaré sugerir algunos nombres que me parecen decisivos.

Dado que el momento actual es tan crítico, sugiero estudiar la obra de Bolívar Echeverría y pensar en la potencia de su formulación mayor: el concepto de "ethos barroco"; un concepto que puede dotarnos de la capacidad y posibilidad de resistencia, que no es pasividad ni conformismo, sino profundidad crítica, creativa y propositiva. Este concepto está desarrollado en varias obras de Echeverría, especialmente en *Las ilusiones de la modernidad* (1995) y *La modernidad de lo barroco* (1998).

Del mismo Echeverría, destaco otro concepto: el de "crisis civilizatoria" que se formula desde los años 90 y alcanza su mayor riqueza orgánica en la primera década del siglo XXI. Echeverría teoriza sobre las causas de esta profunda crisis estructural que padecemos y contribuye a comprender también los orígenes de la crisis ecológica.

Otra autora fundamental, aunque su grado de dificultad es algo elevado, es Gayatri Spivak, filósofa hindú que imparte clases seis meses en Nueva York y la otra mitad del año trabaja con profesores de zonas rurales de su país natal. Recomiendo especialmente el estudio de su obra, *Una educación estética en la era de la globalización* (2012), donde propone un giro epistemológico en la educación que nosotros también podemos hacerlo. Yo suelo proponerlo a mis estudiantes de maestría.

Otro autor que deberíamos estudiar con mucha dedicación es Carlos Rojas. Sus Estéticas Caníbales/Hackers promueven la derogatoria del canon posmoderno que ya es absolutamente insuficiente, no tanto por razones históricas ni cronológicas, sino porque es incapaz de expresar la complejidad del tiempo que vivimos.

Finalmente, es necesario que los jóvenes descubran y disfruten del cine de calidad, especialmente latinoamericano, surcoreano, indio, que nos permite adentrarnos en esos mundos, acercarnos a sus dramas y tragedias que, en muchos

casos, coinciden con los nuestros. Lo mismo puedo decir de la música contemporánea; puedo sugerir las obras de compositores contemporáneos como: John Cage, Philip Glass, Max Richter, Toru Takemitsu, Arturo Rodas, Mesías Maiguashca, Juan Campoverde -cuencano que vive en Estados Unidos-, Marcelo Villacís, entre otros. Las obras musicales de estos compositores nos permiten sentir las complejidades de nuestro tiempo y tener experiencia interculturales y críticas.

GALERíA

LABORATORIO DE ESTÉTICA CRÍTICA

REVISTA MUNDANA

ALCALDÍA DE CUENCA 2023 - 2027

BIENAL DE CUENCA
FUNDACIÓN MUNICIPAL

MUNDANA
REVISTA DE FILOSOFÍA

UNA BIENAL DE BIENALES
THE GAME®

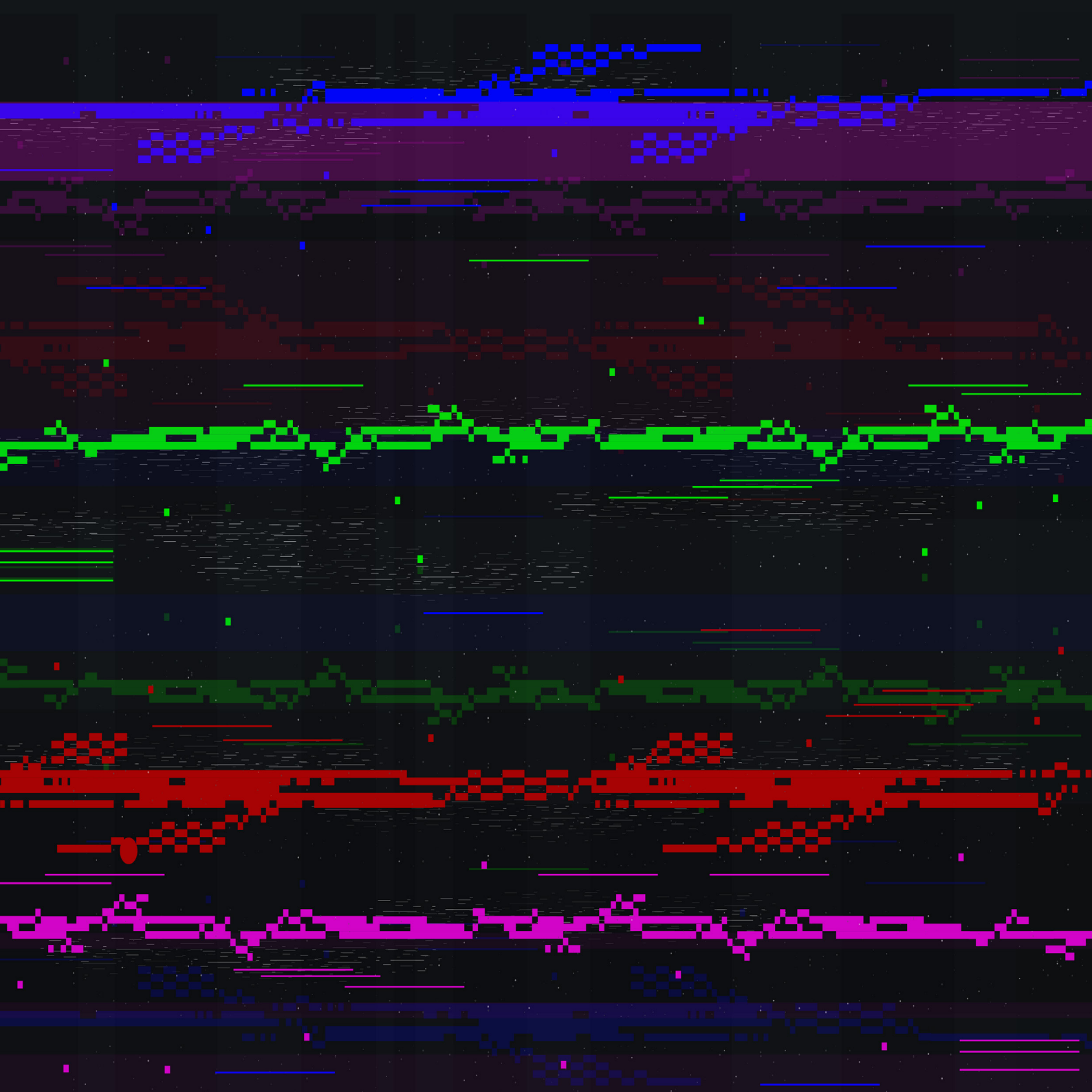
Galeria

BIENVENIDO

Galería

DT
Dimensión teórica
DE
Dimensión ética
DS
Dimensión del sujeto

perceptivo, sensorial,
emocional e interpretativo.
Sin embargo la estética del diseño, en realidad, está sometida a lo funcional.
(Forsey, 2013)
PS
OD
(DT-DE-DS)
DE
DF
SENCACIONES
USABILIDAD
INTERFACE
TERPRETACIÓN ENTRE
EL OBJETO Y PS

LA OBSOLESCENCIA DEL CANON
¿Las nuevas corrientes de resistencia están construyendo cánones alternativos basados en valores diferentes?
Habitación: Bienal de Cuenca
Venus de OPT 2023
Objeto indestructible
Mon Rep. 1922
TOSHIBA

Galería